PRESURA



NÚMERO XX | POLÍTICA Y VIDEOJUEGOS | OCTUBRE 2016



EDITORIAL:



Alberto Venegas Ramos. Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad y alteridad colectiva a través de la cultura. Además redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y colaborador en medios como FS Gamer, Anaitgames, VICE, eldiario.es o Akihabara Blues.

Desde mi pequeña tribuna donde os recibo cada número me gustaría agradeceros todo vuestro interés por la revista y el proyecto. Presura no solo sigue creciendo sino que poco a poco se va consolidando como un medio de referencia para todos aquellos que entienden el videojuego como una obra cultural completa. No son pocas las ocasiones en las que han utilizado artículos nuestros como referencia para otros textos.

La clara prueba de nuestro crecimiento es este número. El número 20 de nuestra publicación y resulta que es uno de los números más extensos, casi 200 páginas relacionadas con el videojuego y la política con más de 7 autores diferentes escribiendo sobre difernetes temas.

La política, por razones ajenas a ella misma, se encuentra dentro del candelero de la atención pública. En nuestro país las rencillas, divisiones y luchas internas ocupan el foco de atención de los medios de comunicación de masas. Nosotros no vamos a fijarnos en esa política, nosotros, en este número, nos centraremos en una política de altos vuelvos, de ideas y conceptos. De ideas y conceptos que se encuentran ligados a los videojuegos ya sea de manera directa o indirecta.

Desde Presura hemos defendido en numerosas ocasiones que los videojuegos no solo nos hablan de la industria del videojuego, sino que nos hablan tanto de sus creadores como de la sociedad donde se han creado. Esto nos permite conocer la realidad, un poco más de ella, a través de ellos. Y a esta tarea nos hemos dedicado en Presura XX, a conocernos mejor como sociedad y como cultura a través del juego. Espero que disfutéis del número que tenéis delante porque para mi es uno de los mejores. Bienvenidos a Presura.

Imágenes:

las imágenes que ilustran los artículos son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son de los autores citados al píe de cada una.

Portada:

Ilustración de "Down and Out in Los Santos". Colectivo artístico de Los Ángeles (EE.UU) que fotografían las calles de la ciudad imaginaria de "Grand Theft Auto V".

Lugar de edición:

Nogales, Badajoz.

Número ISSN:

I2444 - 3859.

Edición:

Alberto Venegas Ramos.

Coordinación del número:

Alberto Venegas Ramos.

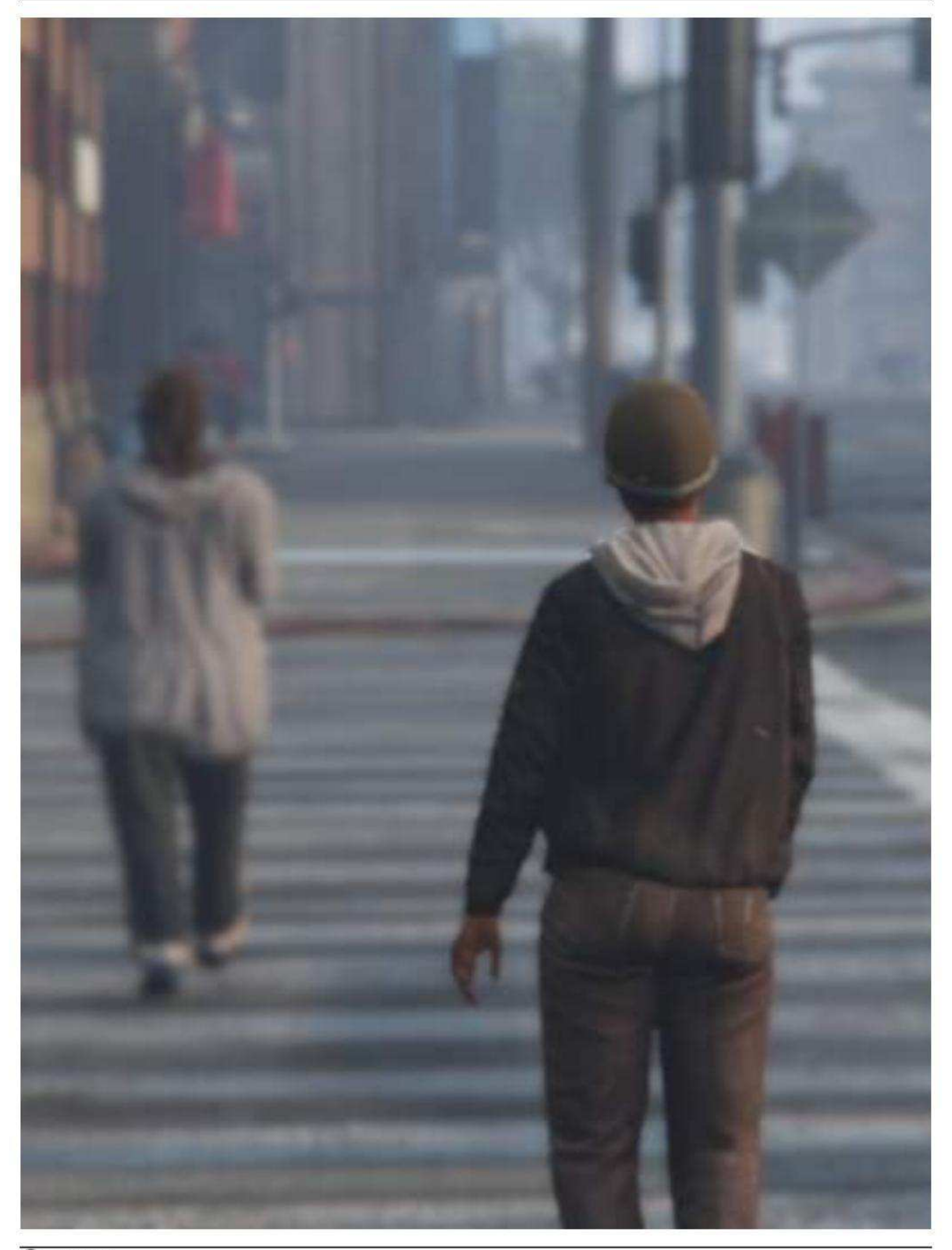
Encargado de diseño y maquetación:

Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada:

Alberto Venegas Ramos.

Dirección de contacto:
correodealbertovenegas@gmail.com



PORTADA:

DOWN AND OUT IN LOS SANTOS.

"Down and Out in Los Santos" es un proyecto afincado en Los Ángeles (Estados Unidos) que nos resulta muy interesante. Su labor es pasear por la ciudad imaginaria de los Santos, "Grand Theft Auto V", y tomar fotografías de los más desfavorecidos de la ciudad. Bajo sus focos digitales pasean vagabundos, sin techos, prostitutas o drogadictos.

"Grand Theft Auto V", como lo bautizó el periódico The Guardian, es una brutal parodia de nuestra sociedad. Las fortísimas desigualdades que crea el capitalismo de mercado en nuestras ciudades se hacen visibiles en un videojuego. Este hecho, que puede parecer anecdótico, reviste una importancia capital porque eleva al juego como una obra de crítica social y política. "Grand Theft Auto V" no esconde las pobrezas y los defectos de nuestra sociedad, sino que se los expone al jugador. Muy pocos juegos presentan lo feo, lo desagradable y poco estético al jugador. En los títulos bélicos no hay sangre y los cuerpos desaparecen, los civiles se han ido, no están, y el soldado dispara a los otros como si estos fueran muñecos de paja. Nos tratan como a niños y "Grand Theft Auto V" se aleja de esta realidad.

ARTE INTERIOR:

GORDON PARKS

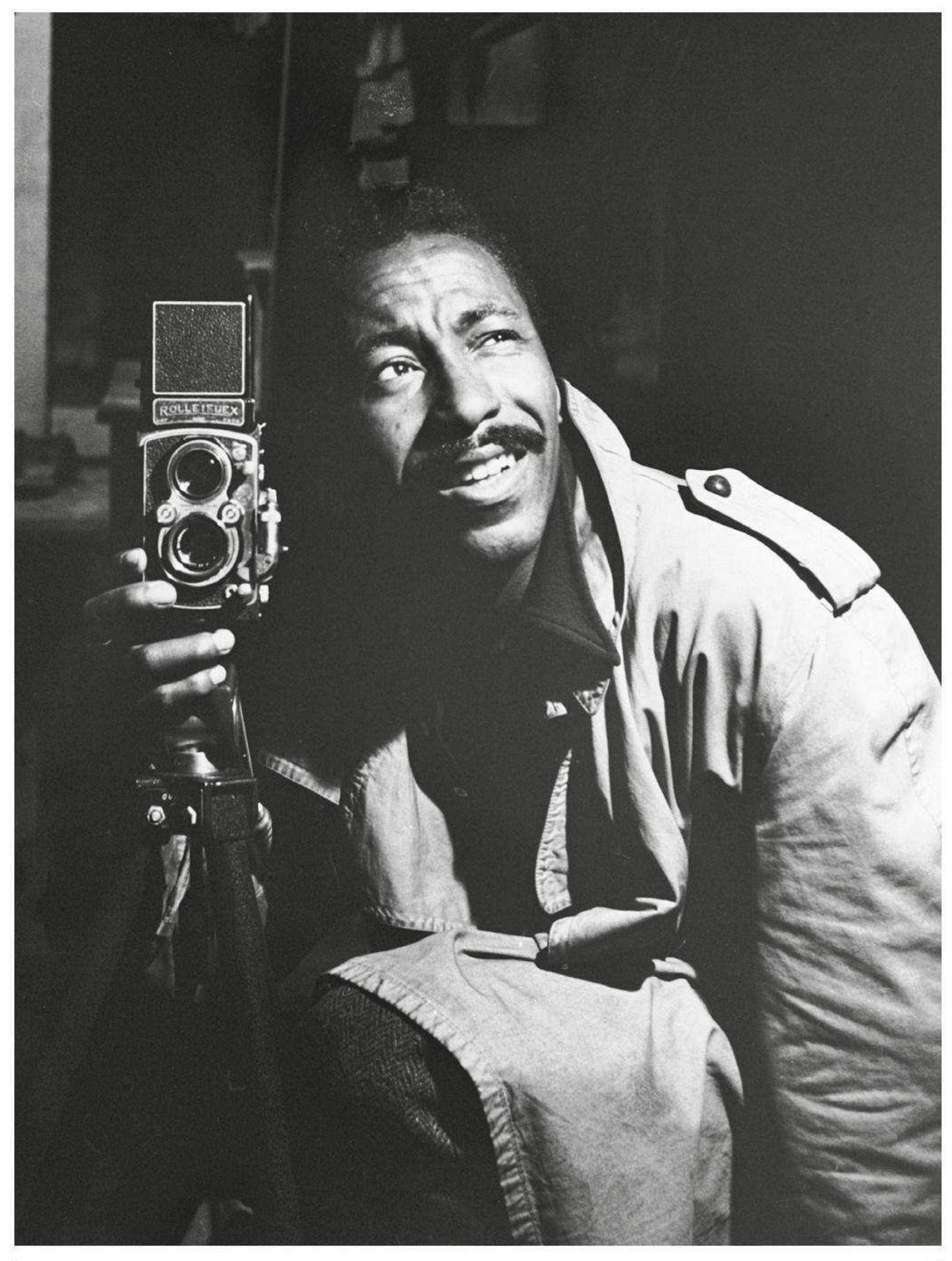
"El tipo que se arriesga, y camina entre la linea de lo conocido y lo desconocido y que no tiene miedo al fracaso, tendrá éxito." Gordon Parks

Gordon Parks (1912, Kansas) nació en los años la pobreza y la segregación racial. Quizás su origen humilde le hizo adquirir un compromiso en la defensa de los derechos civiles y de los marginados, el cual mantuvo durante toda su vida.

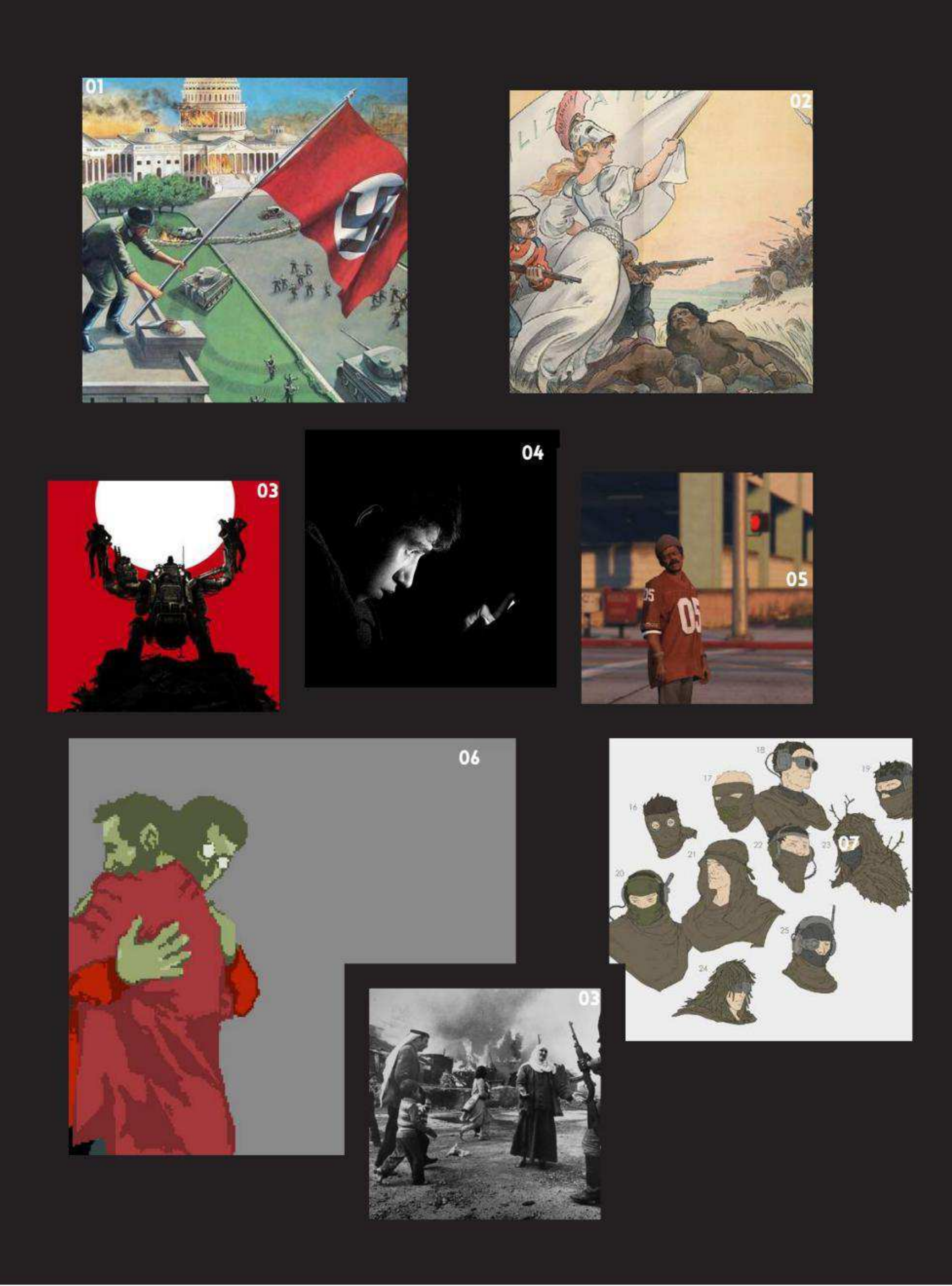
Fotógrafo autodidacta, comenzó a trabajar en la FSA (Farm Security Administration) fotografiando la miseria de los trabajadores, Walker Evans y Dorothea Lange entre otros grandes nombres de la fotografía americana también colaboraron en la FSA.

Cuando cerró la FSA comenzó a trabajar como fotógrafo independiente, desarrollando un estilo directo y fresco en sus fotografías. Su trabajo transmitía la fuerza y la intensidad del momento que seleccionaba.

Durante más de dos décadas trabajo para la revista LIFE. Lo hizo todo, moda, retrato, reportaje social, pero nunca abandono su compromiso político. En sus retratos aparecen personajes tan importantes como: Muhammad Ali, Malcolm X, Adam Clayton Powell Jr., y Stokely Carmichael, entre otros (Fuente).


ROLLEIFLEX


ÍNDICE:


01
02
03
04
05
06
07
03

AUTORES:



Manu Delgado ha estudiado Periodismo en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Durante sus años de estudio decidió combinar dos de sus pasiones; el periodismo y los videojuegos. Tras varios proyectos, fundó junto a unos compañeros de clase la revista Equilateral, una publicación especializada en videojuegos independientes.



Bruno Rodríguez Armesto es profesional del marketing digital afincado en Sydney. Sus intereses son la cultura pop, especialmente en sus intersecciones con tecnología y tendencias sociales emergentes. Escribe sobre sus intereses personales en "bruroar" y se encuentra pre-produciendo "Kakuma: A refugee Story".



Jesús Sahuquillo Olivares (Cuenca, 1992). Se graduó en Humanidades: Historia Cultural por la Universidad de Castilla La Mancha. En 2014 participó en el Congreso sobre historia de Cuenca. En 2016 completó el máster de Estudios Medievales en la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es fundador y colaborador del blog de divulgación de historia medieval Renovatio Medievalium.



Juan José Martínez Fernández (Murcia). Diplomado en Educación Social y Graduado en Historia por la Universidad de Murcia con un Máster en Historia y Patrimonio arqueológico (Universidad de Murcia) y en formación del Profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato. Cinéfilo. Eentrenador de baloncesto en mi tiempo libre.

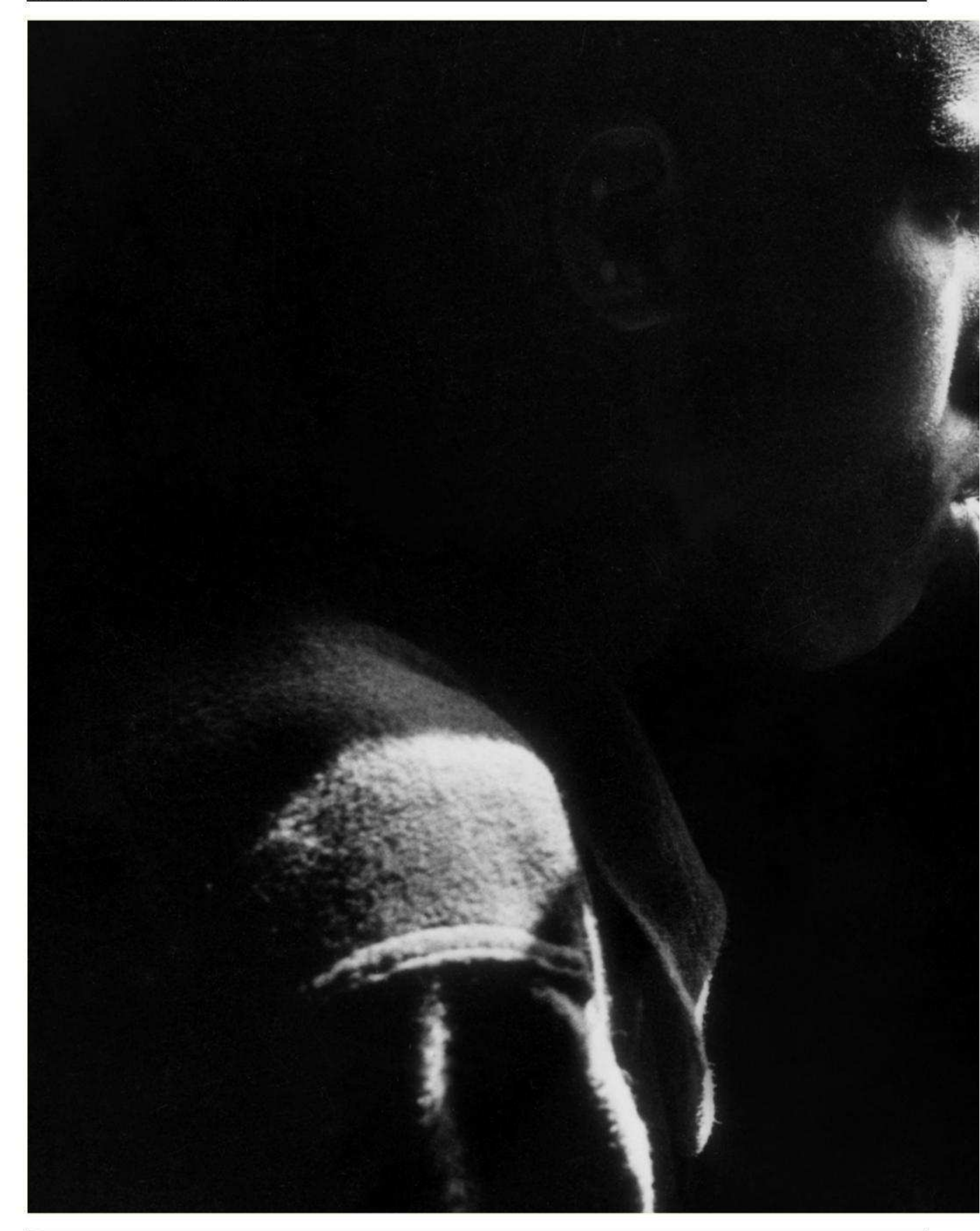


Danny Panizo es un desarrollador independiente que compagina su trabajo con la labor de escribir sobre videojuegos en diferentes cabeceras. Considera que el futuro de los videojuegos pasa por la búsqueda de identidad de las obras, la exploración de las posibilidades del "Game Feel" y la construcción de una narrativa interactiva alejada de las artes cinematográficas.



Borja Díez. Periodista. Empecé trabajando sobre los e-sports y acabé enganchado a la política. Hijo de los versos. Irreverente y sin futuro.







Gordon Parks, Red Jackson, Harlem, New York, 1948.



ARTÍCULOS:

POLÍTICA Y VIDEOJUEGOS.

Existen videojuegos basados únicamente en la política. El mejor ejemplo de estos juegos es la saga "Democracy" (Positech Games, 2005 -). Otros, como la franquicia "Tropico" (PopTop Software, 2001 -), se nutren también de eventos políticos, aunque conduciéndolos hacia lo grotesco.

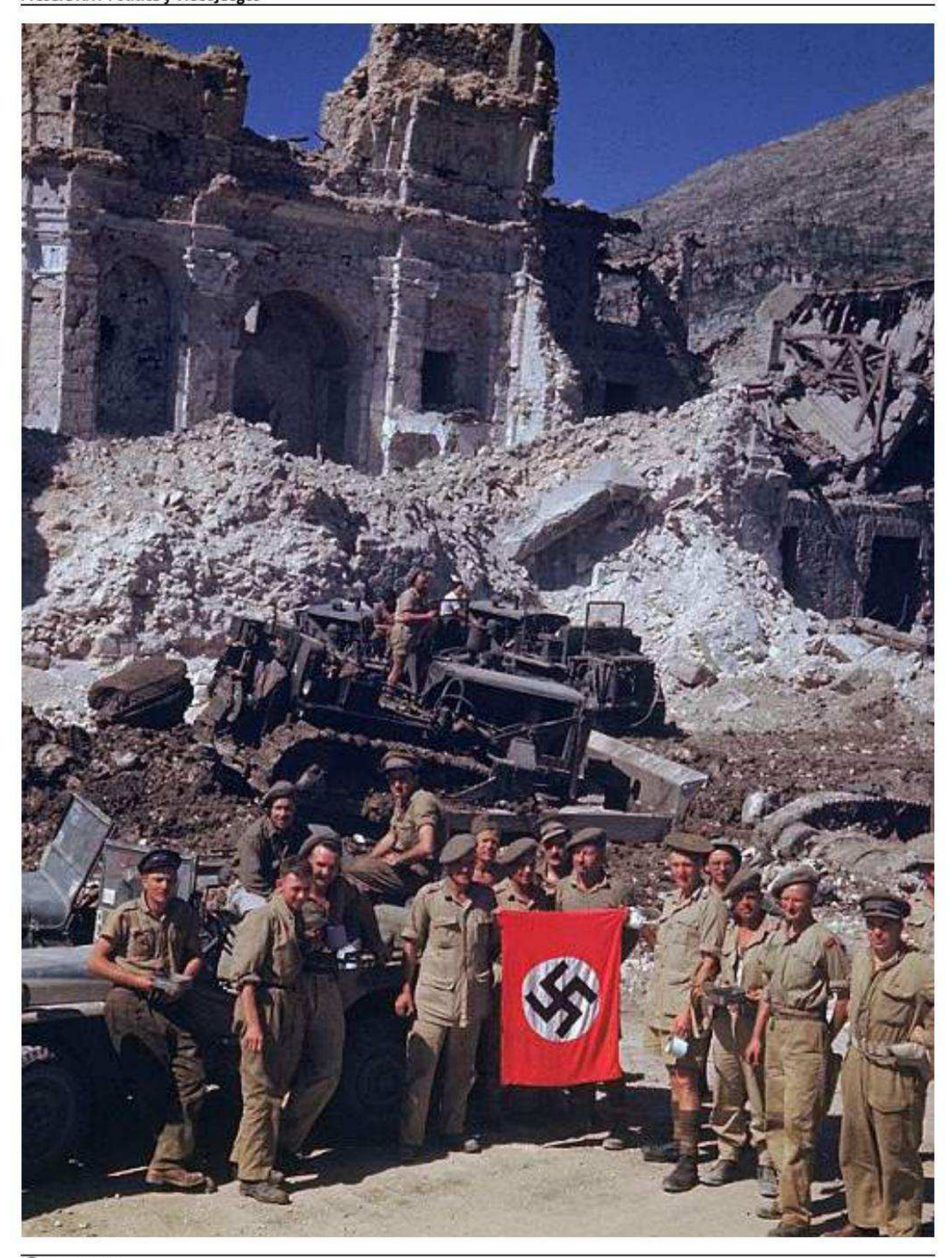
Claro que existen otros, muchos, que aunque no se basan explícitamente en la política como mecánica jugable si están imbuidos de una capa idelógica que los viste de juegos políticos, como todas las entregas modernas de los juegos de estrategia de Paradox, la mayoría de los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, etc.

Son juegos que nos explican la realidad de una determinada manera y nos narran un relato concreto basado en cómo es el mundo y cómo queremos que sea. De una manera muy simple y burda, nos adoctrinan para pensar que esta es la única y mejor manera de ordenar las cosas públicas y estos juegos, aunque no mencionen de manera explícita a la política, son los más políticos de todos, porque nos hacen partícipes de un relato o discurso oficial que todos compartimos. A esos nos debemos en este número.


FALSEANDO
LA HISTORIA.
LOS VIDEOSJUEGOS DE LA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.



Hasta la fecha no existe un juego que represente fielmente la Segunda Guerra Mundial. ¿Por qué no ha habido aún ningún juego que haya explorado todo lo sucedido durante el peor conflicto de la humanidad? La primera edición del "Diario de Ana Frank" es del año 1948, "Si esto es un hombre" de Primo Levi se publicó también en el mismo año, "El tren llegó puntual" de Heinrich Boll al año siguiente, en 1949 y en todas ellas aparecen los horrores más profundos y salvajes de la guerra ¿Por qué en la literatura si han sido posible estas recreaciones de la guerra y en los videojuegos aún no?



[redacted]

El caso del cine es similar, quizás "El Gran Dictador", del año 1940, fuera una gran adelantada a su tiempo ya que para encontrar una película que narrase los horrores de la guerra tuvieron que pasar una gran cantidad de años y esperar hasta la década de los años 90 cuando "La lista de Schindler", o incluso antes con ejemplos como "Masacre, ven y mira (1985)" o "La cruz de hierro (1977), rompió el tarro de las esencias y tras ella se sucedieron un gran número de películas que trataron los temas más escabrosos del conflicto como "EL pianista" de Polansky, "El hundimiento" o la cinta de animación "La tumba de las luciérnagas". Atrás quedaban otras películas como "La gran evasión" o "Un condenado a muerte se ha escapado" que arrojaban al público una visión amable de los campos de concentración nazis.

Quizás por su propia esencia visual los cineastas y las empresas de producción y distribución no estimaron necesario ofrecer al público contenidos ingratos de ver, sin embargo esto, como hemos visto, no ocurría con la literatura donde durante la década de los años 80 aparecerían las dos novelas, para mí, cumbres del conflicto en ambos frentes, "Vida y destino" de Grossman y "Los desnudos y los muertos" de Mailler donde recreaban con exactitud todos los elementos de la vida diaria de un soldado en cada uno de los frentes, asiático y europeo.

Sin embargo, en pleno 2016, aún no tenemos ningún ejemplo dentro del mundo de los videojuegos que pueda acercarse siquiera a los ejemplos anteriormente citados. Todos los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial adolecen de una serie de vicios que podríamos clasificar en cuatro, el primero, un fortísimo maniqueísmo, buenos contra malos, el segundo, un uso propagandístico del conflicto, el tercero, la inexistencia de la población civil y el cuarto la exaltación de los valores de la guerra.

LOS JUEGOS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL COMPARTEN CUATRO VICIOS.

Con respecto al primer problema de la representación de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos, el maniqueísmo, no hay más que examinar un dato ¿Cuántos juegos nos permiten controlar al bando alemán o japonés? Dentro de las sagas más conocidas este hecho es imposible. Juegos como "Wolfenstein", "Call of Duty", "Medal of Honor", "Battlefield", "Brothers in Arms", "Commandos" o "Company of Heroes" bloquean esa posibilidad y permiten que el jugador únicamente pueda controlar a soldados y ejércitos pertenecientes a los aliados y en un alto grado de porcentaje únicamente a estadounidenses y británicos, tan solo dos permiten controlar a soldados soviéticos, la segunda parte de Company of Heroes y el primer juego de la saga Call of Duty. Única y exclusivamente la saga Hearts of Iron permite controlar al bando alemán durante el conflicto y aun así el juego, de manera conductista, guiará al jugador a la derrota utilizando elementos secundarios y ajenos a la partida.

Por supuesto no este el único dato que nos arroja una idea, unos son los buenos y otros los malos. Durante todas


88
351-1
2-BN-1



Captura de pantalla del juego "Medal of Honor" (DreamWorks Interactive, 1999).

EL USO POLÍTICO DE LA HISTORIA ES MÁS QUE MANIFIESTO EN MUCHOS JUEGOS.

las partidas que juguemos en estos juegos ¿Cuántas vidas de soldados alemanes arrancaremos? ¿Quizás alguno de estos juegos se pare un momento a reflexionar sobre la vida y la muerte de los soldados alemanes? ¿Quizás existe en alguno de los juegos un atisbo de duda o incertidumbre moral acerca de lo que estamos haciendo? No, la violencia está plenamente justificada porque los soldados alemanes ejemplifican la maldad, la perfidia y todo lo malo que hay en este mundo y como tal, hay que exterminarlos sin asomo de duda ni vacilación. La violencia está plenamente justificada por el propio juego, el cual, nunca o casi nunca, permite el fuego amigo.

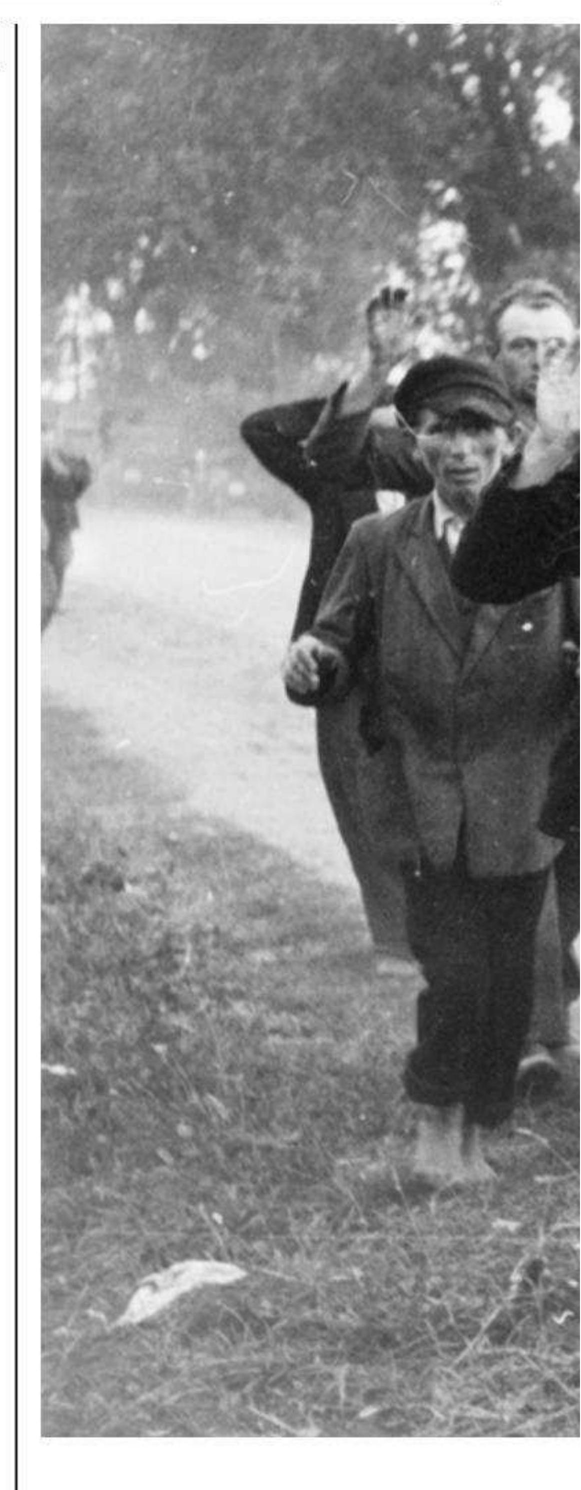
El segundo problema es el uso propagandístico del conflicto. En el primer juego de la saga Call of Duty el jugador puede disfrutar de tres campañas, la primera protagonizada por un soldado estadounidense que tendrá que liberar amplias zonas de la Francia ocupada, la segunda tendrá como protagonista a un soldado británico cuya última misión será asegurar la invasión aliada (estadounidense) de Alemania y por último, la tercera campaña tendrá como protagonista a un voluntario soviético durante la batalla de Stalingrado que será lanzado de manera suicida hacía su objetivo con sus manos como armas. Una vez superado este escollo, en su segunda misión tendrá que ver como sus propios superiores acaban con la vida de todo aquel soldado que osa retirarse y en la última misión asaltará Berlín para colocar la famosa bandera soviética en la cima del Reichstag. En cambio, en el segundo título de la saga lanzado en el año 2005 la campaña soviética no superará los límites de la antigua URSS y nacerá en la defensa de Moscú para morir en la defensa de Stalingrado. La campaña británica seguirá la senda del anterior juego y terminará cuando los soldados ingleses aseguren el éxito


NSDAP
NSDAP



Fotografía del Reichserntedankfest, 1934.

LA SOCIEDAD CIVIL NO EXISTE PARA LOS VIDEOJUEGOS BÉLICOS.



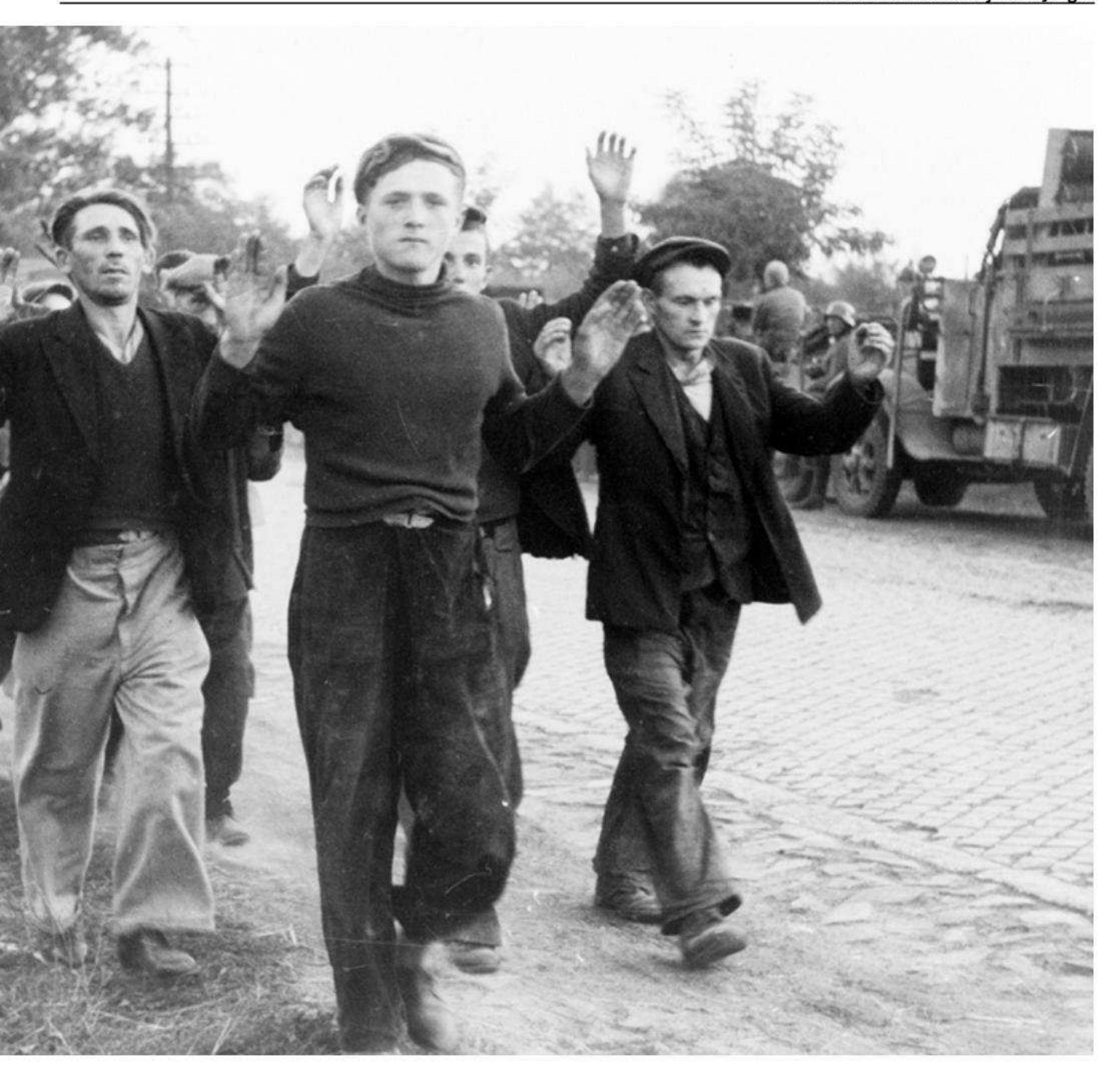
de la Operación Overloard, en cambio, la campaña estadounidense finaliza con la entrada de las tropas americanas en Berlín. El cambio es más que significativo de una entrega a otra y va más allá aún en la tercera entrega (2006), donde la campaña soviética es eliminada por completo.

En la saga patrocinada por Spielberg, "Medal of Honor", la omisión de la URSS va un paso más allá. En ninguna de las entregas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial aparece el escenario soviético y por supuesto, en ninguna de ellas el jugador tendrá la posibilidad de jugar con un personaje ruso. Todas las campañas se centran en la liberación europea hasta que fijan su mirada en el escenario del Pacífico, abandonado por la saga "Call of Duty", donde tampoco podremos escoger a personajes asiáticos, sino que nos veremos obligados a jugar con soldados de etnia blanca luchando, en todas las misiones, contra el enemigo japonés. Sin duda la saga "Medal of Honor" es la que más incide dentro la creación de una identidad estadounidense a través del conflicto violento con el otro en el escenario de la Segunda Guerra Mundial, de hecho, su eslogan comercial fue "Tú no juegas, tu eres un voluntario ("You don´t play – you volunteer"). Esta omisión del frente soviético también ocurre en la saga "Battlefield".

Otra de las sagas más vendidas y populares basadas en la Segunda Guerra Mundial, "Brothers in Arms", cuyas ventas han superado los cinco millones de unidades, también adolece de estos mismos pecados históricos, la ausencia total y absoluta del frente soviético y de la participación de la URSS en la liberación europea.

El falseamiento histórico en los juegos bélicos no solo supone una piedra en la justificación de la ideología imperialista estadounidense, sino también una herramienta para elevar la apreciación popular por el ejército y por su política exterior a la vez que limpian su imagen de cara al exterior.

El tercer problema que mencionamos era la inexistencia de la población civil. En los grandes juegos de estrategia dedicados al conflicto, como "Company of Heroes" o "Hearts of Iron", las ciudades y pueblos, en el primero, aparecerán desiertos y las viviendas sirven únicamente como fuerte o fortín desde donde disparar al enemigo. En el otro caso, "Hearts of Iron", este hecho va aún más allá cuando la población de un país se ve reducida a un número desde donde extraer a nuevos reclutas. Pero es en los juegos de disparos donde este hecho es aún más flagrante, en todos los juegos de las sagas "Call of Duty", "Brothers in Arms", "Battlefield" o "Medal of Honor" las ciudades que visitemos estarán vacías, no habrá nadie, salvo soldados. Toda la masa de población civil por arte de magia se habrá convertido en militar. En el primer "Call of Duty" recorremos Berlín de punta a punta sin encontrarnos a un solo civil, como ocurre con Stalingrado o con un gran número de pequeñas aldeas y pueblos franceses durante este mismo juego.



EL HOLOCAUSTO NUNCA EXISTIÓ PARA LOS VIDEOJUEGOS.

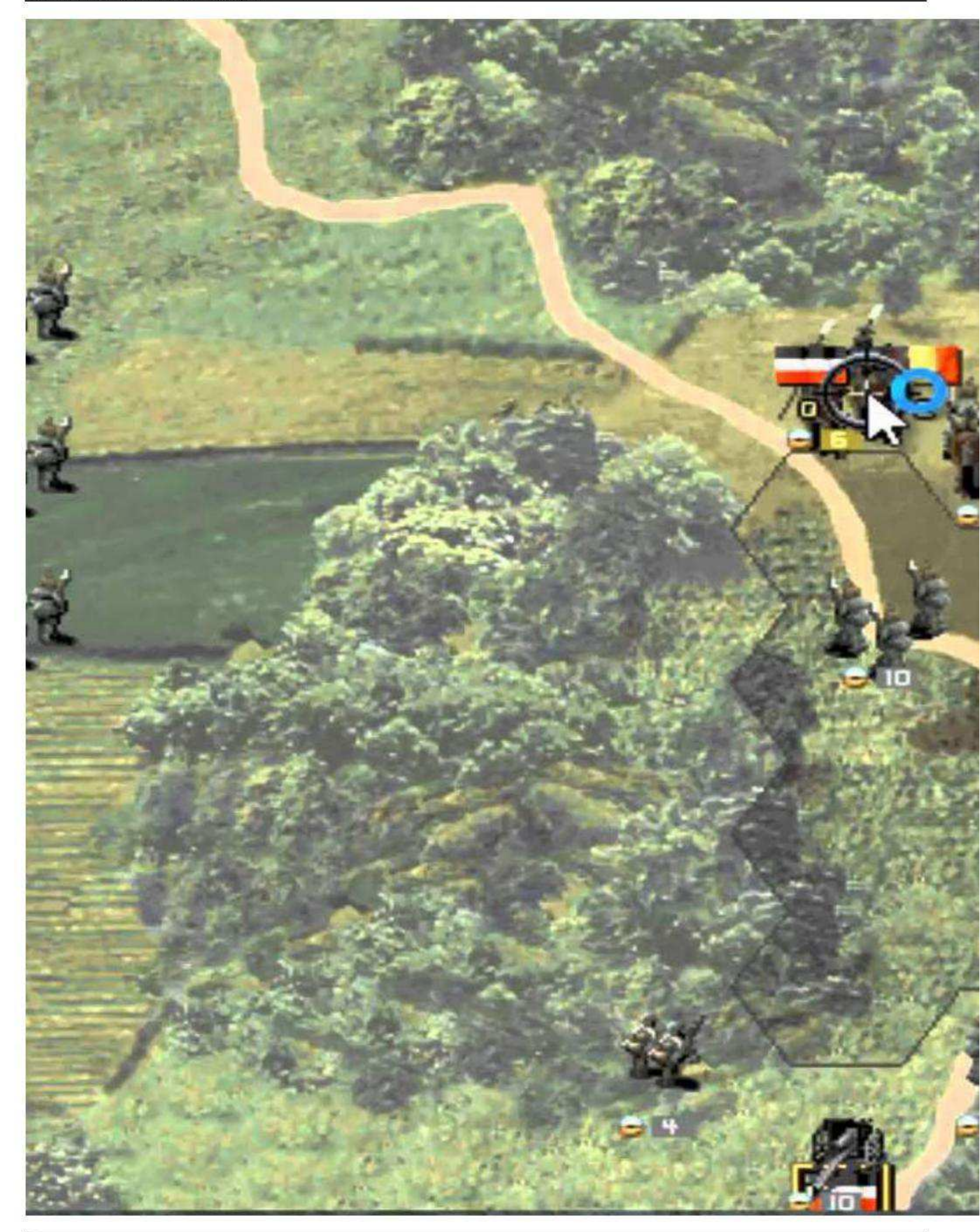
Prisioneros polacos llevados a campos de concentraciones nazis durante la invasión alemana de Polonia en 1939.

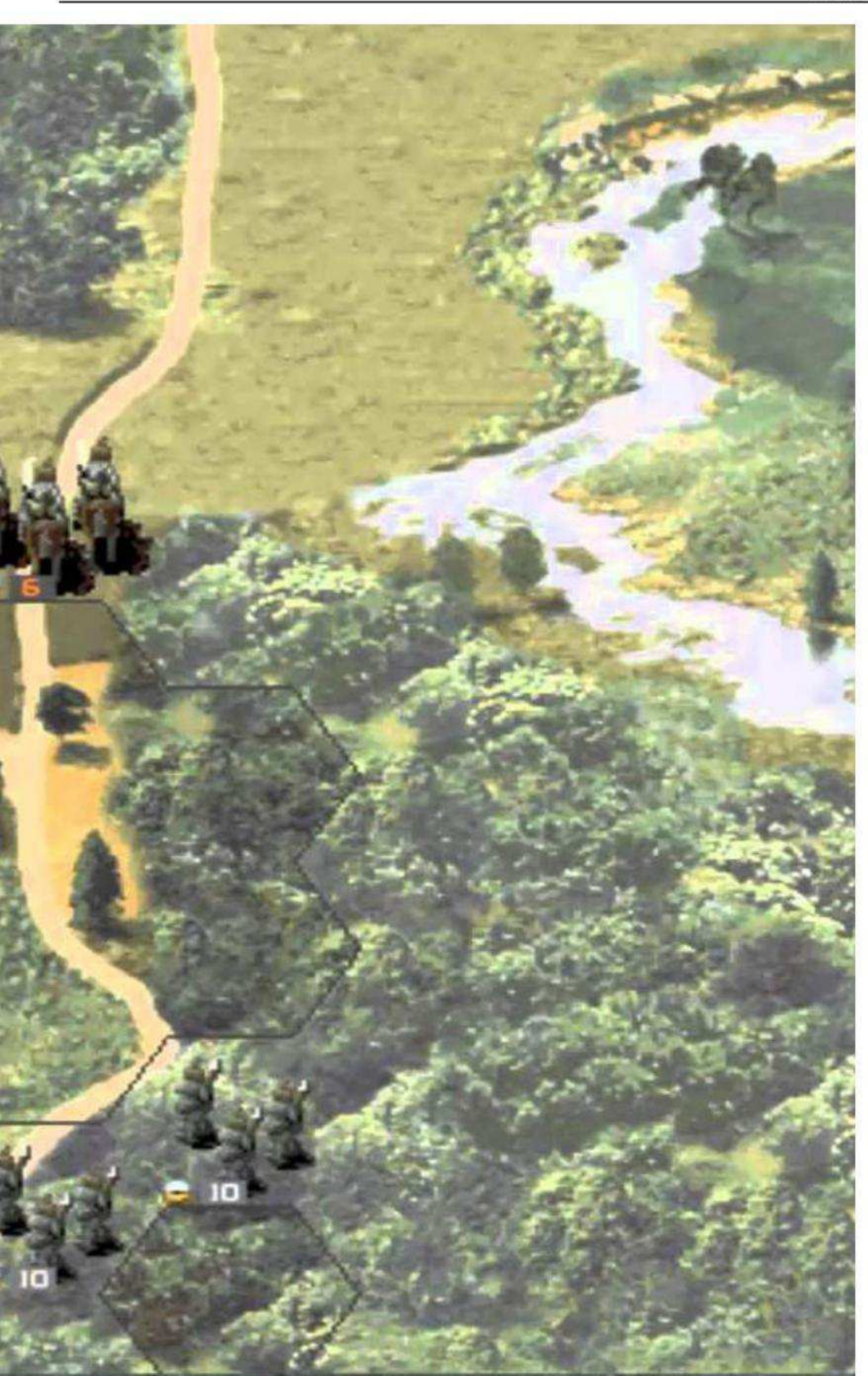
LA FLAGRANTE OMISIÓN DEL HOLOCAUSTO ES EL PEOR PECADO DE LOS VIDEOJUEGOS AMBIENTADOS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Todas las casas estarán vacías, pero no solo de familias, sino también de ropa, cacharros de cocina, libros o juguetes, no habrá nadie, tan solo estarán allí para que nosotros nos parapetemos bajo una ventana a matar alemanes. Y en el caso de que si haya civiles estos tendrán un valor como elemento militar al ser parte de la resistencia u ofrecernos cualquier tipo de ayuda, como ocurre en la distopia militar de "Wolfenstein: The Old Blood".

Es en este juego, un juego satírico, ultraviolento y consciente de sí mismo como un juego poco realista, en el único donde aparecen uno de los elementos más horrendos y salvajes de la Segunda Guerra Mundial, los campos de exterminio. La vida en un campo de exterminio, el Holocausto judío, más de cinco millones y medio asesinados, tres de ellos polacos, no hace gala de presencia en ningún juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Todos pasan de puntillas por el asunto sin parar a reflexionar o al menos tratar el tema. Convierten al colectivo judío, y no solo judío, sino también homosexual, gitano o contrario a las ideas políticas del régimen en cuestión, tanto alemán como es el caso más conocido o estadounidense, en invisibles, no existe.


155H
TNT





Captura de pantalla de "Panzer General 2" (Strategic Simulations, Inc, 1997).

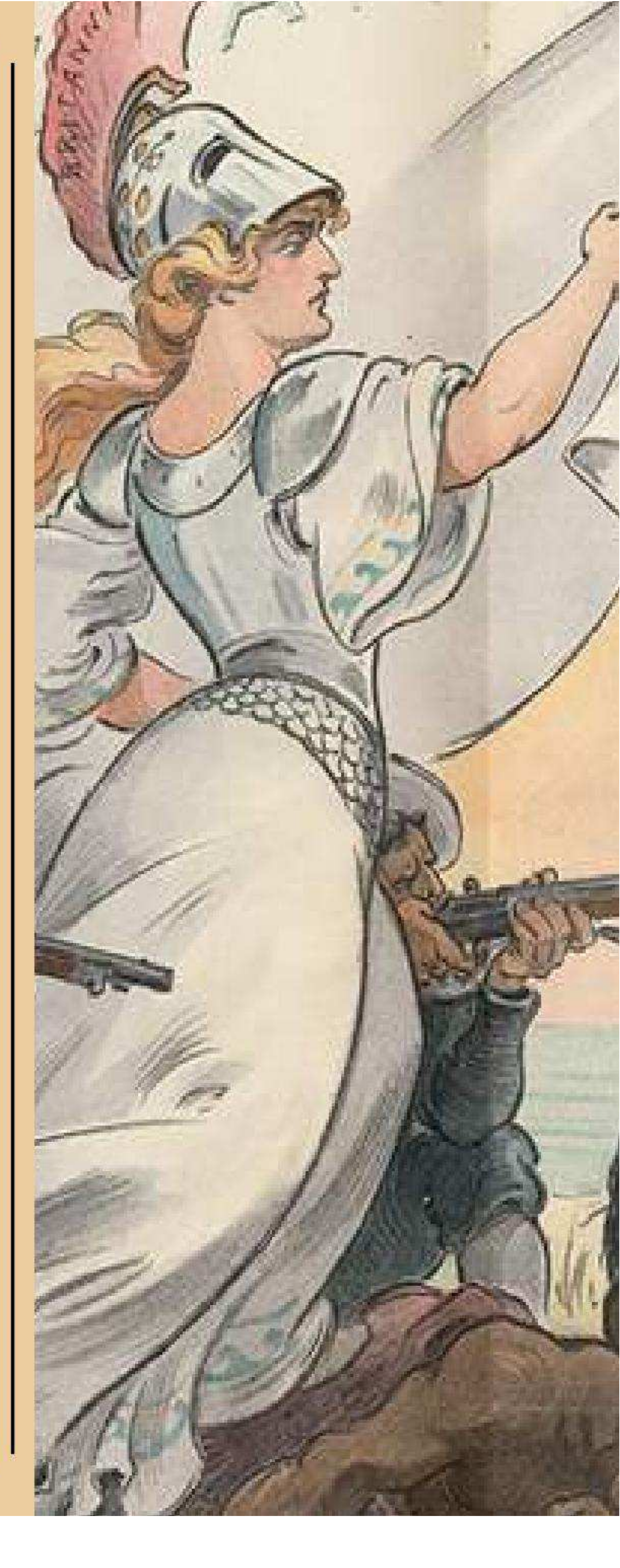
VICTORIA II

Y EL IMPERIALISMO OCCIDENTAL.

JESÚS SAHUQILLO OLIVARES.

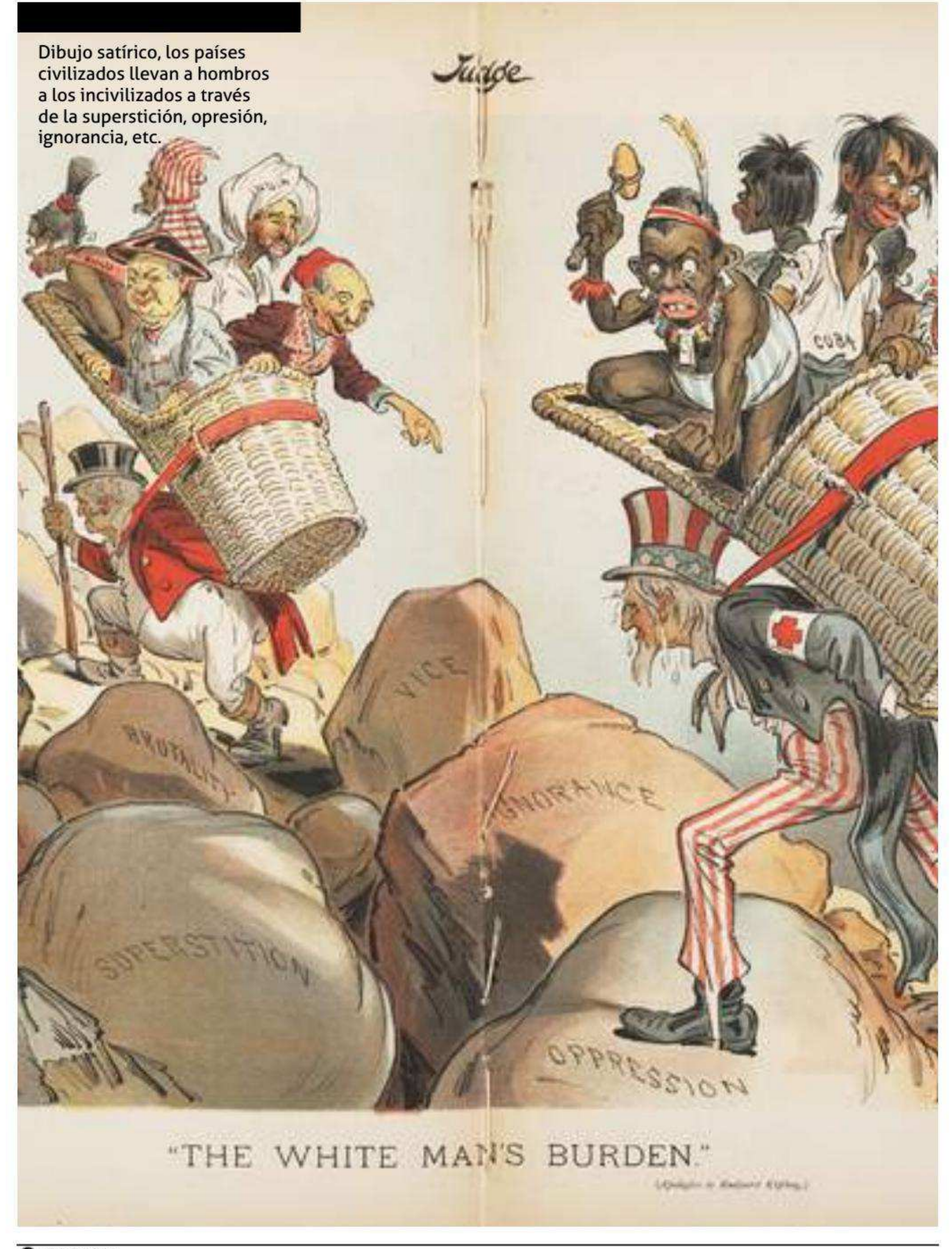
"Victoria II" (Paradox Development Studios, 2010) es un videojuego de estrategia desarrollado por el estudio sueco Paradox. El título está ambientado en los siglos XIX y XX, comenzando la acción en el año 1836, y extendiéndose a lo largo de la Edad Contemporánea.

Este periodo histórico está caracterizado por la expansión económica de Europa que produjo la Revolución Industrial, por el imperialismo europeo sobre África, Asia y Oceanía y por la aparición de los nacionalismos y los grandes movimientos sociales y políticos.




BARBARISM

[redacted]



Dibujo satírico, los países civilizados llevan a hombros a los incivilizados a través de la superstición, opresión, ignorancia, etc.

El videojuego, ya desde el inicio, contiene una fuerte carga ideológica, ya que su visión parte del eurocentrismo y su modo de juego se basa completamente en las ideas del imperialismo.

Que "Victoria II" es eurocéntrico se puede apreciar desde la primera división que hace de forma general, ya que podemos distinguir entre dos tipos de naciones: naciones civilizadas y naciones incivilizadas. Las naciones civilizadas se encuentran en Europa y América, correspondiendo con los países europeos y sus colonias o excolonias. Es decir, se corresponden las naciones civilizadas con los países de tradición y cultura occidentales. Las naciones incivilizadas son todas las demás, aquellas cuya tradición y cultura es distinta de la europea. Entre ellas podemos encontrar países con historia y cultura milenarias como China, Japón, Persia o Egipto. Tenemos así una primera visión de que la cultura europea es condición sine qua non para la civilización.

Esta dicotomía no es solo ideológica, sino que tiene su plasmación dentro del título. La distinción entre naciones civilizadas e incivilizadas es muy importante, ya que las naciones incivilizadas tienen una serie de aspectos negativos que retrasa su progreso en el juego: las naciones incivilizadas no pueden aumentar su nivel de industrialización, ya que no pueden construir fábricas; no pueden conseguir el rango de Gran Potencia o Potencia Secundaria, lo que les impide colonizar regiones o escapar a la influencia de una Gran Potencia; obtienen menos prestigio, puntos diplomáticos y puntos de investigación por mes y no pueden investigar nuevas tecnologías; por último, no pueden tomar regiones de naciones civilizadas. Por el contrario, las naciones civilizadas poseen privilegios sobre las incivilizadas, como el hecho de poder conquistarlas obteniendo menos infamia, hacer demandas de entrega de ciertos territorios o establecer protectorados.

"VICTORIA II" CONTIENE UNA FUERTE CARGA IDEOLÓGICA.

Para las naciones incivilizadas, la única opción de progresar en el juego es occidentalizarse, lo que eliminará estas restricciones y permitirá progresar de forma normal. Es decir, estos países se ven lastrados por su propia condición de "incivilizadas", y sólo se librarán de estas penalizaciones si consiguen abrazar el modo de vida occidental.

Existen otros territorios que no son naciones civilizadas ni incivilizadas. En África y Asia podemos encontrar zonas de tierra "vacías". No hay países aquí, aunque evidentemente tiene que haber gente viviendo en estas importantes porciones de territorio del interior de África, Asia e islas de Oceanía. Estos territorios simplemente esperan a ser colonizados, y aparte de eso funcionan como auténticos yermos.

Una vez aclarada la división entre naciones, pasemos a ver las maneras por las que "Victoria II" nos permite aumentar la clasificación de nuestro país, pues como hemos dicho su modo de juego también adolece de estar enfocado al capitalismo y el imperialismo.



[redacted]

Fotografía de archivo de Theodore Roosevelt, uno de los creadores de la "Doctrina del Garrote".



Captura de pantalla del juego Victoria II (Paradox Development Studios, 2011).

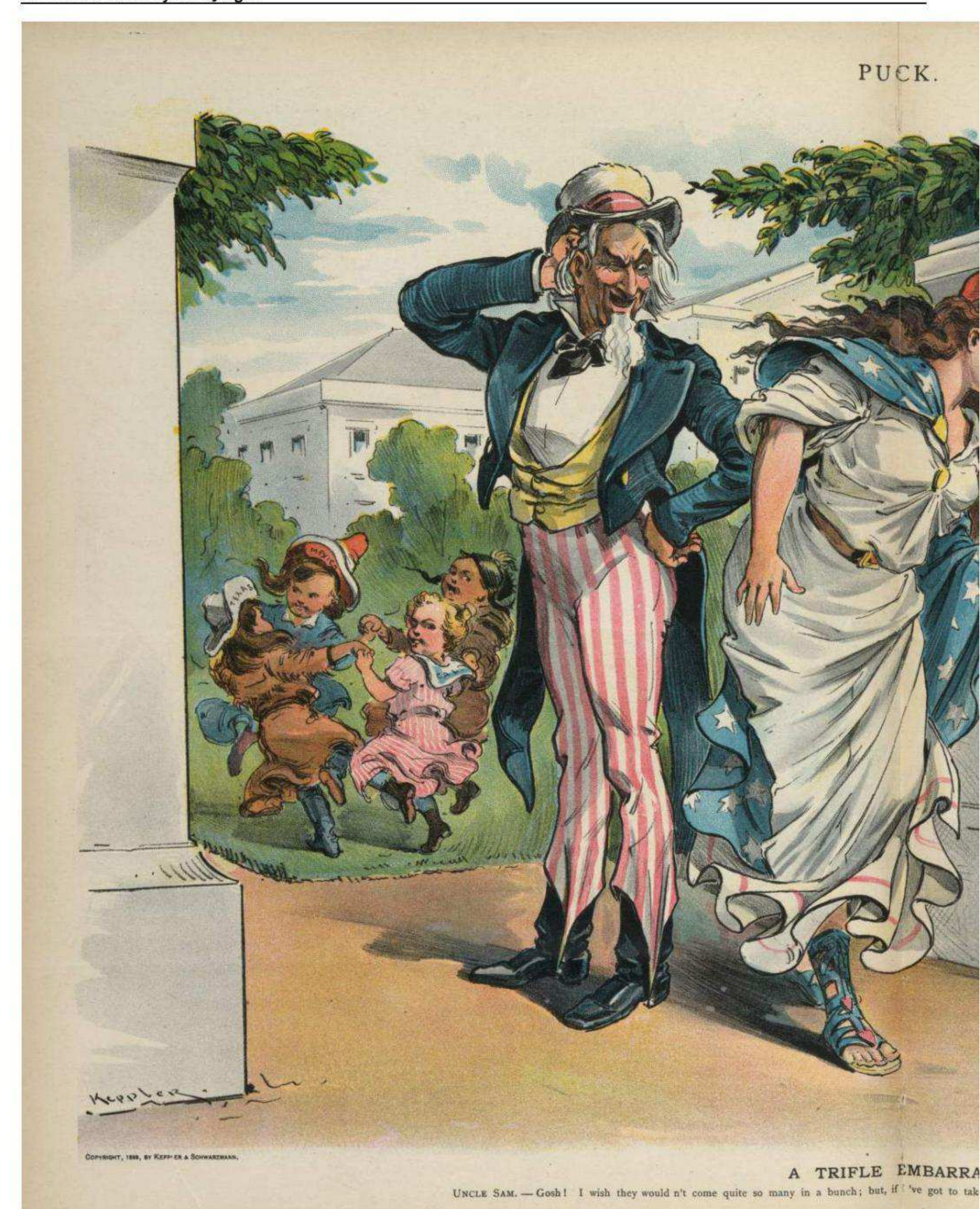
EN "VICTORIA II" LOS PAÍSES SE DIVIDEN EN CIVILIZADOS Y NO CIVILIZADOS.

El planteamiento de la obra consiste en que debemos elegir un país y gobernarlo para aumentar nuestra clasificación en un "ranking" mundial. Aquellos países que se encuentran entre los ocho primeros puestos de la lista son las Grandes Potencias, y ser uno de ellos conlleva importantes beneficios. El objetivo de la partida es muy sencillo: ascender y/o mantenerse como uno de las Grandes Potencias. Sin embargo, para lograr escalar posiciones tendremos que hacerlo mediante técnicas de dominación, pues son las únicas formas que el videojuego permite.

La posición que las distintas potencias ocupan en el ranking mundial está determinada por la suma de tres valores: Prestigio, Industria y Militar. Cuanto más aumentemos estos valores, mayor será nuestra puntuación, y ésta representa nuestro rango como potencia mundial.

Analicemos estos tres valores:

Prestigio: simboliza la gloria de la nación y la imagen que los demás países tienen de ella. Aumenta lentamente de manera natural, dependiendo de si somos una Gran Potencia, una potencia secundaria o una nación de poder inferior, siendo las naciones incivilizadas las que menos prestigio reciben. Se puede aumentar de forma más rápida con investigaciones tecnológicas y culturales como el descubrimiento del Realismo o a través de eventos (generados aleatoriamente) como organizar expediciones científicas y realizar reformas políticas. Sin embargo, la manera más sencilla, rápida y eficaz de ganar prestigio es dominando otros territorios y mejorando la imagen de nuestro país como nación poderosa. Ya sea estableciendo colonias o, más comúnmente, ganando batallas y guerras. Por el contrario, perdemos prestigio al proyectar una imagen de debilidad, ya sea perdiendo batallas y guerras (contra otras naciones o contra rebeldes), desoyendo la



A TRIFLE EMBARRA

UNCLE SAM. — Gosh! I wish they would n't come quite so many in a bunch; but, if I 've got to tak



Cartel publicitario del expansionismo estadounidense de finales y comienzos del siglo XX.

PRESTIGIO, INDUSTRIA Y EJÉRCITO SON LOS TRES PILARES DE LOS PAÍSES CIVILIZADOS SEGÚN “VICTORIA II”.

petición de ayuda de un aliado, liberando territorios bajo nuestro control (que pasarán a ser naciones independientes), cambiando la escuela tecnológica o declarando la bancarrota.

Industria: este concepto está relacionado con el nivel de industrialización del país, no sólo relativo al número de fábricas y su nivel de mejora, sino a un nivel más complejo como la cantidad de productos fabricados, el acceso a materias primas o el número de ventas de nuestros productos. Las naciones más industrializadas son aquellas que produzcan mayor cantidad de productos manufacturados con menor dependencia de materias primas de otras naciones y que vendan más a otras naciones. Para lograr este objetivo no basta con construir y mejorar las fábricas de nuestro estado, sino que, tal y como sucedió históricamente, tendremos que invadir y colonizar otros territorios que nos permitan acceso a materias primas y abran el número de consumidores de nuestros productos, y si somos una Gran Potencia, podemos incluir a naciones menores dentro de nuestra esfera de influencia, lo que permite una colaboración diplomática y mercantil más estrecha entre ambos países. En caso de querer permanecer como una nación pacífica y neutral tendremos que ver cómo otras naciones más agresivas nos toman la delantera a costa de nuestra puntuación.

Militar: el valor más sencillo de todos, ya que está determinado por el número de nuestro ejército y flota y por el nivel de mejora de éstos. Destacarán aquí las naciones que más presupuesto destinen al ejército y la investigación naval y militar.

Las Grandes Potencias, aquellas naciones con estos tres valores más altos y la puntuación global más alta gozarán de preeminencia sobre el resto del mundo, gozando de beneficios tales como acceder primero a los productos del mercado global, pudiendo abastecerse antes y mejor que otros países, así como añadir naciones menores a su esfera de influencia o establecer colonias.

Aunque las Grandes Potencias pueden variar si varía su puntuación, hay cinco países que por su posición preeminente al comienzo de la partida, con una puntuación más elevada, se afianzan como naciones hegemónicas, siendo muy difícil que sean reducidas. Al igual que ocurrió en la realidad histórica, estas naciones son Reino Unido, Francia, Prusia, Estados Unidos y Rusia. Estos cinco países comienzan con la puntuación más elevada y una posición prominente al inicio de la partida, lo que les permite mantener la ven-

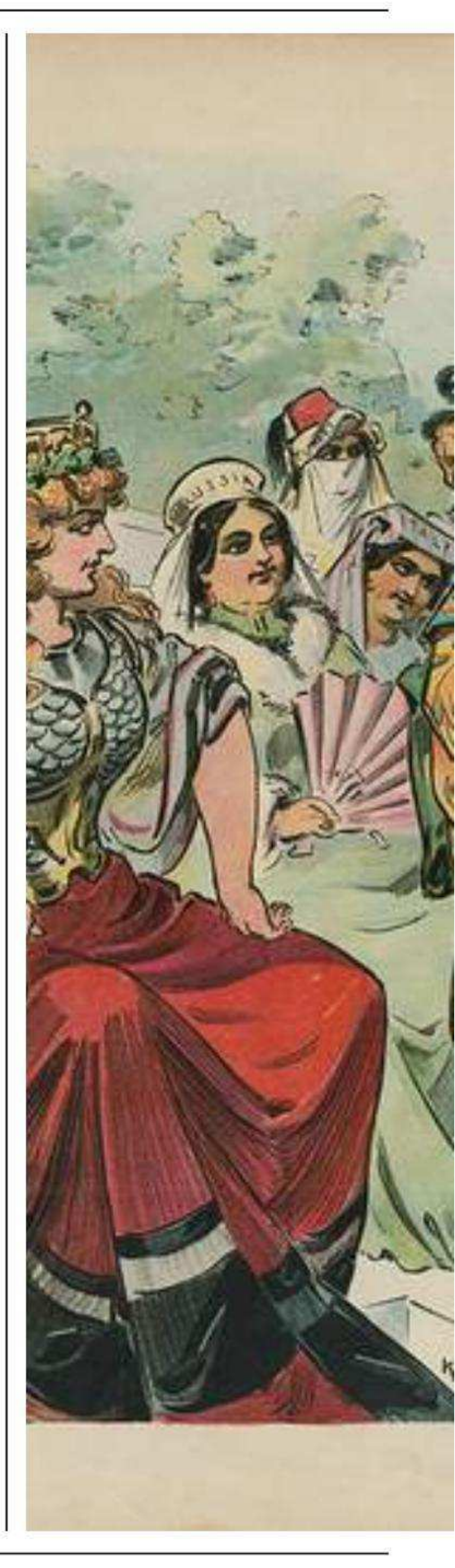




Ilustración satírica donde se muestra a Columbia, EE.UU, presentando a Japón al resto de potencias.

EN "VICTORIA II" TENEMOS UNA SERIE DE NACIONES HEGEMÓNICAS QUE NO BAJARÁN DEL PODIO Y A OTRAS QUE TENDRÁN QUE COMPETIR POR LOS PUESTOS RESTANTES.

taja respecto a otras naciones gracias a sus puntuaciones en Industrialización y Militar, ya que un alto nivel de industrialización proporcionará gran riqueza a la nación y un alto nivel militar permitirá aplicar la, parafraseando al presidente de los Estados Unidos Theodore Roosevelt, "diplomacia del garrote" sobre otras naciones menos poderosas e imponer sus intereses sobre las de los demás. Esto supone que las Grandes Potencias más afianzadas, las anteriormente mencionadas, lleguen a lo que denunció Lenin en su libro "Imperialismo, fase superior del capitalismo": el progresivo reparto del mundo entre las Grandes Potencias, ya sea mediante colonias, protectorados o influenciando a otros países y la acumulación de la riqueza por parte de estas naciones, que producen la mayoría de los bienes del mercado mundial y tienen acceso a gran variedad de materias primas, impidiendo su acceso a otros y generando relaciones de dependencia.

Al fin y al cabo lo que las Grandes Potencias hacen en el mundo es imponer su dominio al resto, y una vez establecida esta división entre países grandes y pequeños es muy difícil romper este equilibrio de poderes. Por lo tanto, inevitablemente tenemos una serie de naciones hegemónicas que no bajarán del podio y a otras que tendrán que competir por los puestos restantes del mismo.

Puesto que el conflicto entre dos o más naciones hegemónicas es un negocio poco rentable para las partes implicadas, los grandes buscarán zonas de influencia alejadas de los demás donde desarrollar su actividad, llegando a un reparto

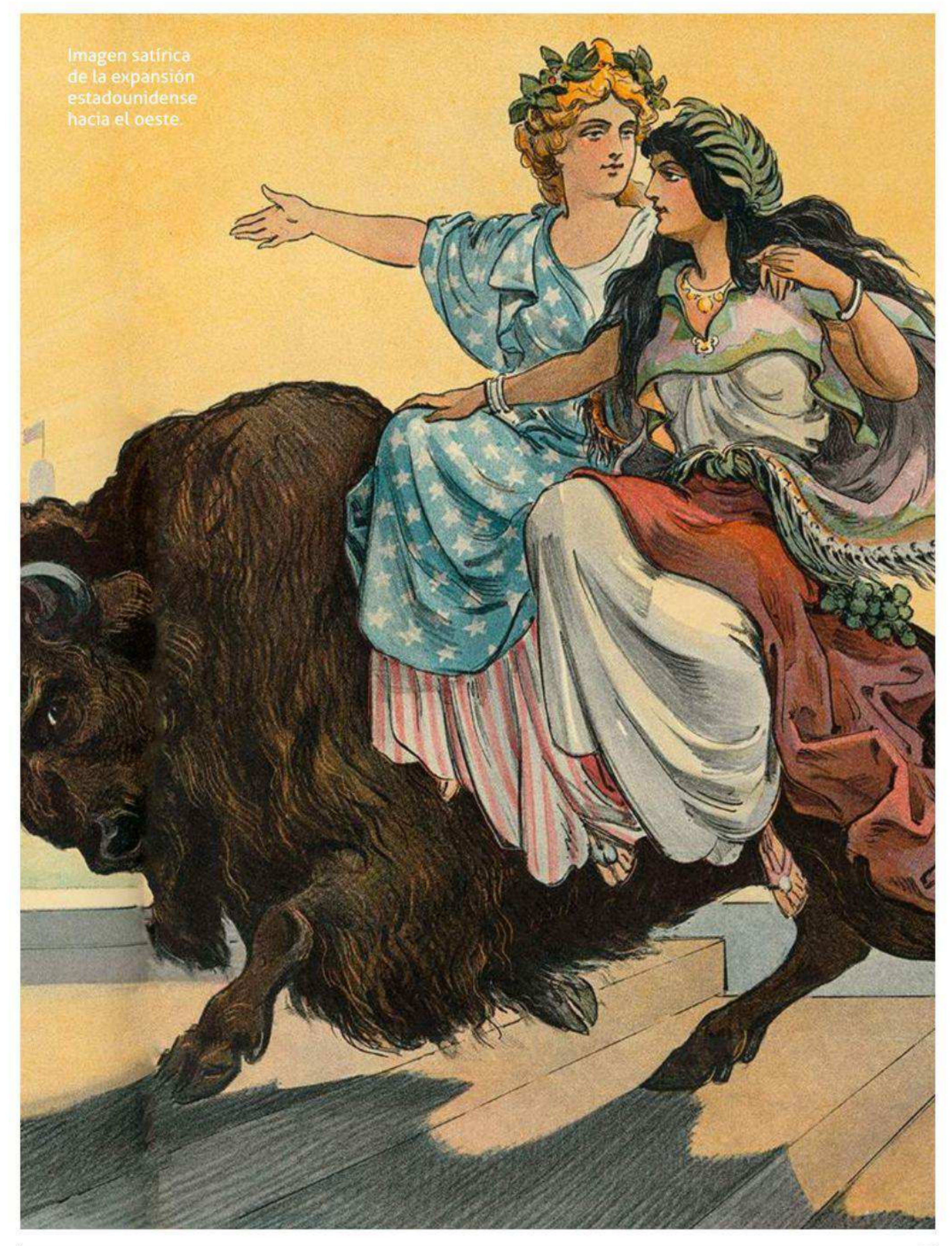


Imagen satírica de la expansión estadounidense hacia el oeste.

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES EL DOMINIO MEDIANTE LA AGRESIÓN.

más o menos igualitario– de los países menos desarrollados y, en caso de querer injerir en los asuntos de otras potencias se realizará mediante mecanismos diplomáticos, reservando la respuesta bélica a las naciones incivilizadas o en caso de que una potencia sea demasiado agresiva en su intento de establecer su dominio, por lo que otras se unirán en su contra para preservar el "status quo".

Con todo lo que hemos visto, queda claro que el objetivo del juego, aunque no esté especificado en el mismo, es el dominio mediante la agresión, directa o indirecta, hacia otros territorios. Los elementos de puntuación de "Victoria II" están orientados a fomentar una política exterior agresiva, y aquellos que rechacen participar en la dinámica verán como, invariablemente, son superados por aquellos que sí participan.

Bibliografía

Venegas, A. (2011). Videojuegos e imperialismo: jugando al dominio occidental | FS Gamer. [online] Fsgamer.com. Disponible en: http://www.fsgamer.com/videojuegos-e-imperialismo-jugando-al-dominio-occidental.html [Accedido el 19 Oct. 2016].

Lenin, V. I. Imperialismo, fase superior del capitalismo. Madrid, Fundación Federico Engels.



Imagen satírica de los acuerdos tácitos entre Gran Bretaña y Estados Unidos para el reparto de territorios entre ellos.



FIN

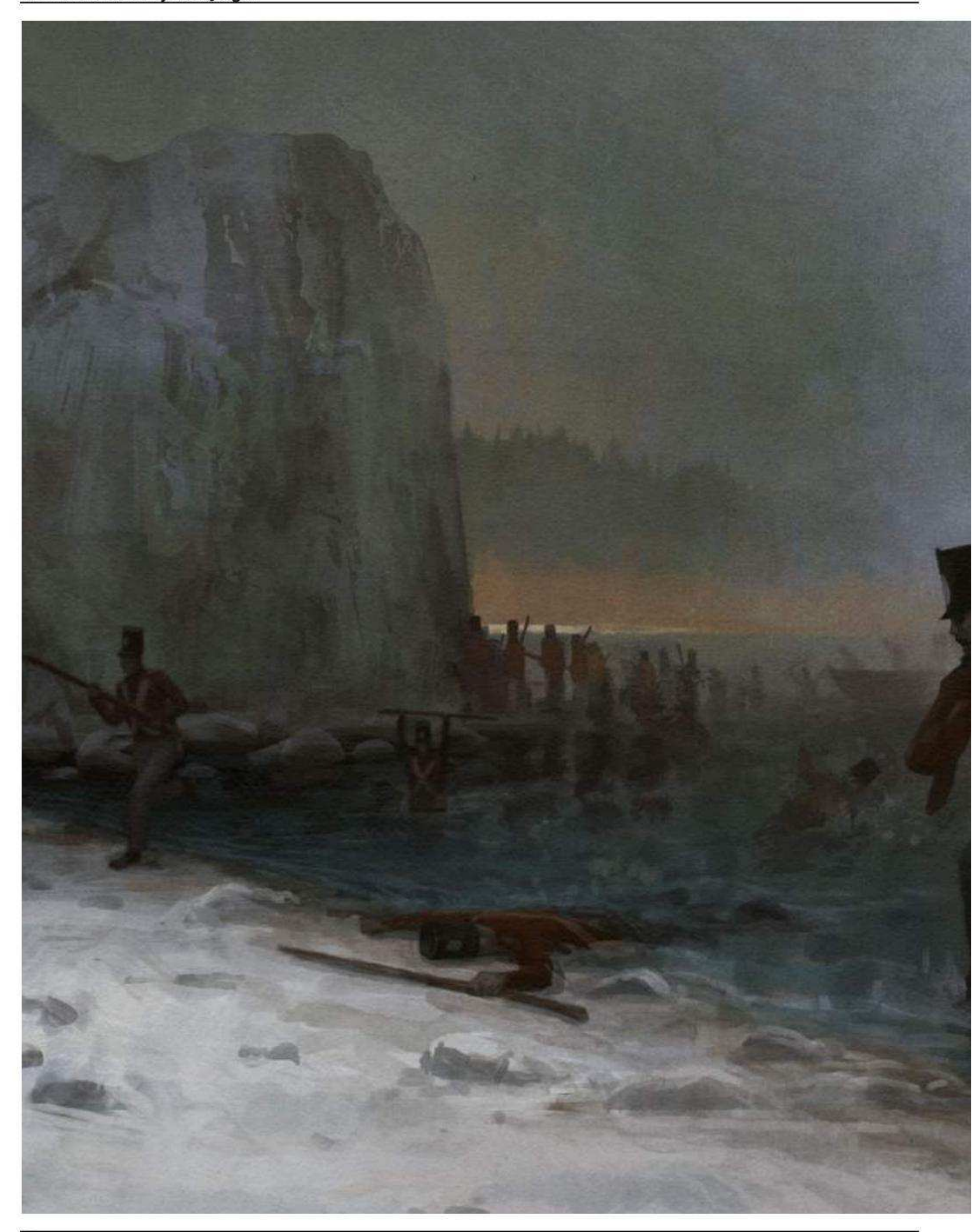




Ilustración promocional del juego Victoria II (Paradox Development Studios, 2011).



EL DESTINO MANIFIESTO EN "WOLFENSTEIN".

POR BRUNO RODRÍGUEZ ARMESTO





MACHINEGAMES NOS PRESENTA UN FUTURO ALTERNATIVO DONDE LOS NAZIS HAN TRIUNFADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

El destino manifiesto es la creencia por la que los Estados Unidos de América, gracias a las características especiales de sus gentes e instituciones, tiene la misión de liderar el mundo y rehacerlo a su imagen. Esta doctrina fue utilizada para justificar la política expansionista de las colonias estadounidenses contra Francia, España, México y, especialmente, las tribus nativas americanas.

En 1873 el geógrafo Friedrich Ratzel se familiarizaría con este concepto durante su viaje por Norteamérica, e inspirado por él escribiría más tarde su libro "Politische Geographie", en el que aparecería por primera vez el término Lebensraum[1] (espacio vital). Esta visión germana del destino manifiesto fue uno de los fundamentos ideológicos en los que se cimentó la Alemania nazi y se abogó por la conquista de gran parte de Europa y la limpieza étnica de minorías étnicas, sexuales, culturales y religiosas por parte del Tercer Reich.

Como cualquier otro producto cultural, los videojuegos nos muestran tanto o más sobre la sociedad y valores que los han creado que lo que las obras en sí pretenden expresar. El último juego de la saga "Wolfenstein" – "Wolfenstein: The New Order"- no es diferente a otras obras del medio. El estudio sueco MachineGames nos presenta un universo alternativo en el que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial y, casi dos décadas más tarde, un pequeño grupo terrorista es lo único que se interpone entre el Tercer Reich y la dominación mundial.

Este planteamiento ya posee una alta carga política: nos hace ver que los alemanes no se hubieran confirmado con su "Lebensraum" y hubiesen llevado su propio destino manifiesto a la captura militar del mundo. Que es correcto banalizar y ridiculizar elementos del nazismo y la Segunda Guerra Mundial para realizar un producto de entretenimiento. Que los soldados que pueblan los corredores del juego merecen la muerte por los crímenes que sus padres cometieron en la guerra.

Sin embargo, lo más interesante del universo de "Wolfenstein" no es ver una línea temporal alternativa en la que los nazis ganan la guerra. Lo realmente excepcional es ver la interpretación de una desarrolladora occidental sobre cómo sería el futuro de un mundo en el que los EE.UU. no son la potencia hegemónica. Los mitos que dan forma a la narrativa no se encuentran en la dominación alemana, sino en el vacío creado por la ausencia estadounidense. Es aquí cuando "W:TNO" nos dice más sobre el papel del videojuego como herramienta para comunicar conceptos políticos.

Los valores y mitos que traslada "Wolfenstein" y la industria del videojuego occidental pueden ser trazadas al género "western". El cine sobre la conquista de América -el ori-

1 Woodruff D. Smith (February 1980). "Friedrich Ratzel and the Origins of Lebensraum". German Studies Review.3 (1): 51–68. doi:10.2307/1429483.JSTOR 1429483.

[redacted]

Arte conceptual de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)

ginal destino manifiesto de los EE.UU.- es el molde que daría forma los mitos de la posterior producción cultural estadounidense en torno al imperialismo, nacionalismo o masculinidad. En ellas, el genocidio de las poblaciones indígenas -con una finalidad política y económica- se romantiza y convierte en un acto de defensa propia para salvar al pueblo americano y sus ideales. En este mito el colono -generalmente una mujer o un niño-, inocente e indefenso debe ser protegido del indio, salvaje y violento. Solo el vaquero, un hombre caucásico, callado, curtido e implacable es capaz de plantarle cara y hacer justicia. Los mitos quedan revelados como tales cuando la ideología dominante cambia, y es por ello que muchas de las aproximaciones a temáticas sexuales, de género, étnicas o políticas se nos antojan ridículas; sin embargo, en su momento pasaron desapercibidos y, así, cumplieron su función.

Roland Barthes lo explicaría en clave de mitos y poder[2]: el mito no se crea de forma natural ni aparece arbitrariamente.

2Barthes. "Mythologies". p. 143.

La función del mito es naturalizar una creencia, generalmente compartida por las clases dominantes, de forma que parezca natural e inocente cuando en realidad tiene una alta carga política.

¿Pero, cuáles son los mitos que encontramos en "Wolfenstein"? ¿Cuál es su carga política? ¿Qué nos dicen sobre el videojuego contemporáneo y la cultura que los crea?

En primer lugar, "W:TNO" sigue una tendencia que sólo ahora está empezando a cambiar: no nos hace replantearnos nuestro rol como jugador. Nuestro avatar recorre el juego matando a miles de seres humanos, participando en ataques suicidas contra edificios del gobierno y en actos de terrorismo indiscriminado contra infraestructura civil, torturando a otras personas e incluso llegando a secuestrar un submarino con bombas nucleares con la idea de utilizarlas ofensivamente.

La escala de la destrucción y la especificidad de la violencia que causa Blazkowicz -el soldado americano al que controlamos- contrasta con el papel de villanos de los nazis, cuyas acciones a menudo parecen forza-

LOS MITOS DE EE.UU SON CLAVES PARA "THE NEW ORDER"



Arte promocional de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)

EN "THE NEW ORDER" HAY UN RECHAZO A TRATAR CUALQUIER TEMA POLÍTICO QUE LO CONVIERTE EN POLÍTICO.

das y una excusa para la acción. La falta de personalidad del protagonista desentona al lado de maravillas tecnológicas del imperio que visita: bases en la luna, robots gigantes y construcciones imposibles. Sin embargo, en ningún momento se examina la moralidad de nuestros actos, porque se plantean como buenos, de forma manifiesta.

Si "Wolfenstein" no nos interroga sobre nuestras acciones es porque las realizamos nosotros, el jugador. Al contrario que en otros medios, la persona interactuando con la obra no tiene un rol pasivo, sino que asume la autoridad de estos. Es esta característica del videojuego que lo hace único a la hora de comunicar mitos e ideologías. Mediante la interiorización de que nuestra perspectiva siempre es correcta, y a través de nuestra yuxtaposición con un personaje -que tiende a ser estadounidense o reflejar los valores de su sociedad-, se normaliza y justifica la violencia que ejercemos en este entorno virtual.

Esto no es necesariamente malo; enfrentándonos al ejército nazi, la tarea de defender la superioridad moral del jugador no debería ser difícil. Si MachineGames quería elegir una perspectiva tradicional e idealista, podían haber ahondado en la dimensión ética del conflicto entre aliados y el Eje. El genocidio sistemático de judíos, gays y gitanos; la esterilización forzada de ciudadanos negros; los experimentos biológicos y la eugenesia. El juego ignora estos temas y nos lanza una abstracción de nazi como mal primigenio, sádicos que torturan y matan sin motivo, como una caricatura desganada. Los nazis de "Wolfenstein" no son malos por su dimensión ética, lo son porque son el adversario del avatar. En este caso lo son porque arrebatan de los EE.UU su destino manifiesto, convirtiendo el mundo en un lugar gris donde reina la crueldad y los débiles no tienen quién les proteja.

Por otra parte, si los desarrolladores quería abordar el este conflicto desde una perspectiva crítica, podían haber explorado la herencia estadounidense y el peso del destino manifiesto en la ideología nacionalista alemana. Podían haber abordado cómo es el ganador el que reescribe la historia, y plantear una sociedad nazi injusta pero funcional, en la que se hacen películas sobre los campos de internamiento para japoneses en los EE.UU. durante la guerra y se ignoran los propios.

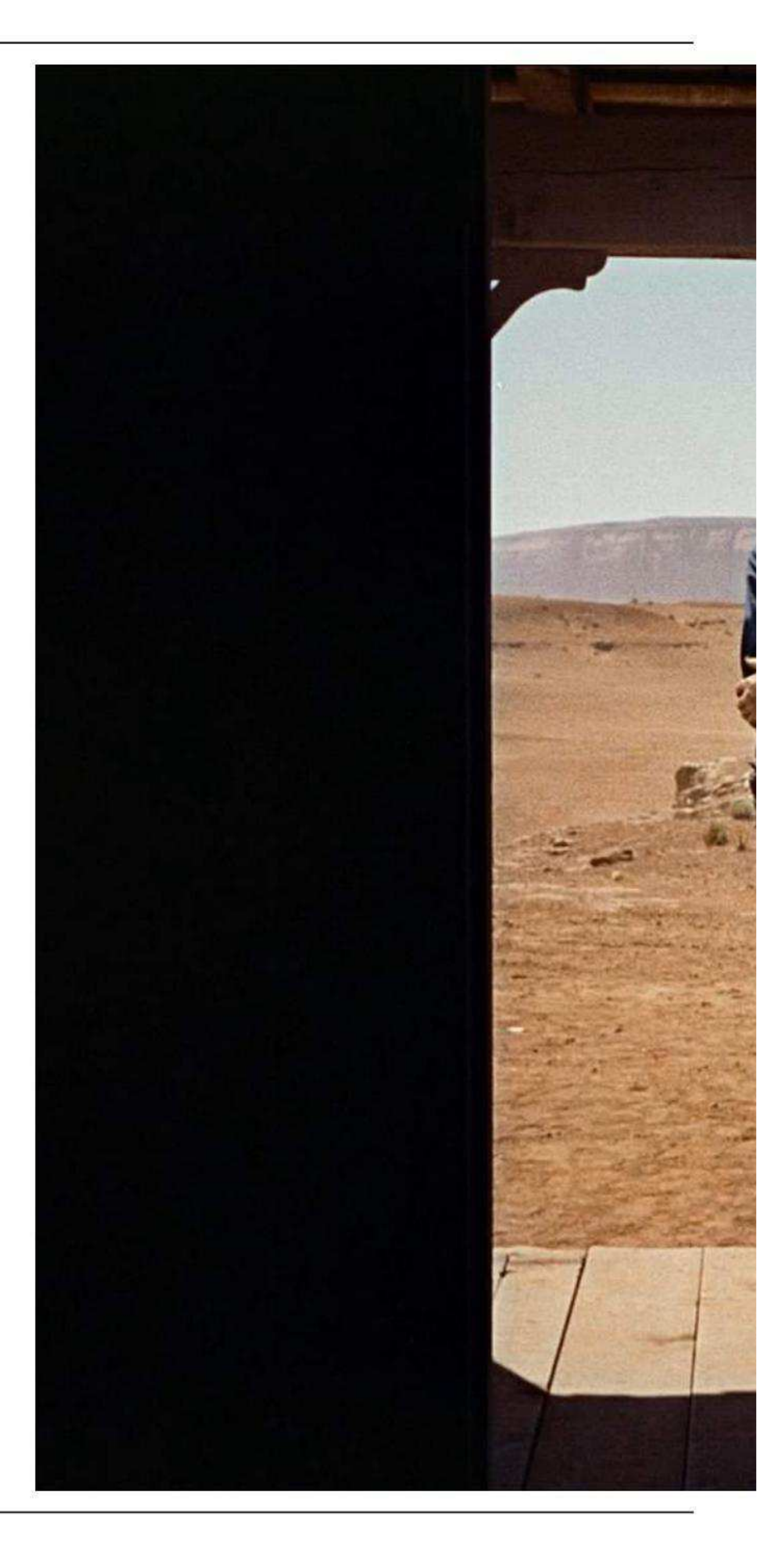
Y es cierto que "Wolfenstein: 3D" ya era un juego que no se tomaba a sí mismo demasiado en serio y que tenía como "final boss" a Adolf Hitler subido a un "mecha". Pero sin embargo, "W:TNO" parece no querer buscar un entretenimiento superficial: consiguen incluir algunos secundarios bien construidos, una música diegética que reimagina cómo "The Monkees" o "The Beach Boys" sonarían si fuesen grupos de la Alemania nazi[3] y una dirección artística que encuentra una estética única entre el "pulp" y el fascismo. Sin embargo, su rechazo a la hora de tocar cualquier concepto político hace que el la obra se limite a ser un simple entretenimiento. Irónicamente, el no querer tomar una postura política tratando un tema eminentemente político, es en sí misma una postura política: una que perpetúa y normaliza los mitos predominantes en nuestra sociedad desaprovechando para hacer un comentario de mayor calado.

3 Good, Owen S. "Wolfenstein's bizarre pop music takes a long, strange trip back to the 1960s" http://www.polygon.com/2014/3/27/5553192/wolfensteins-bizarre-music-1960s-listen


REISEN
AKTIVITÄT
ABENTEUER
WERDEN SIE
MONDSOLDAT
BEWERBUNG BIE JEDER REKRUTIERUNGSSTATION

Este patrón no es exclusivo de “Wolfenstein”, es una dinámica constante en el videojuego de acción moderno que pueden encontrarse fácilmente en el medio: la victimización de los EE.UU. -o una abstracción del pueblo estadounidense-, la presentación de un avatar que representa sus valores y la noción de defensa justa, la justificación de actos de violencia con la protección del más débil. ¿Y cómo se presenta la mayor potencia militar como la víctima? Siguiendo el ejemplo del “western”, el videojuego muchas veces basa su acción en épocas pasadas (“Medal of Honor”, “Battlefield”, “Call of Duty”, “Band of Brothers”), pero también encuentra inspiración en líneas temporales alternativas (“Wolfenstein”, “Homefront” y “Homefront Revolution”, “Red Alert”, “Freedom Fighters”) o mediante la presentación de escenarios de ficción donde un ejército supranacional cumple el papel de los Estados Unidos (la ISA en “Killzone”, el Gobierno Unificado de la Tierra en “Halo” o el COG en “Gears of War”).

De nuevo, todos estos juegos tocan mitos y psicosis de los EE.UU.: El postcolonialismo y guerra por los recursos de Sera y el genocidio de una raza aborigen en su totalidad; el nacionalismo de la UCN y la injusta represión de los Helghan; el racismo de “Halo” y la idea del radicalismo religioso irracional del otro con el que no queda más alternativa que la violencia. De nuevo, encontramos la presencia constante del destino manifiesto: las cualidades especiales de cada uno de estos pueblos les hace superiores a sus adversarios, y por ende sus métodos son inescrutables, por muy monstruosos que resulten ante el análisis racional.





Fotograma de
“The Searches“
con John Way-
ne (1956).

AL IGUAL QUE EN EL "WESTERN" LA AGRESIÓN SE DISFRAZA DE DEFENSA.

Y al igual que en el "western", cuando estos motivos no resultan suficientes, se disfraza la agresión de defensa. Si en el "western" se protegía al colono -la colono o el niño colono, para ser más exactos- de los indios, estos juegos nos permiten salvar a sus mujeres: Cortana, María, Anya. "Halo", "GoW" o "W:TNO" reproducen otro mito de la sociedad y el imperialismo estadounidense: tenemos la superioridad moral porque luchamos para proteger a nuestra patria, a nuestras mujeres, a nuestros niños. Si estos mitos parecen inofensivos, es interesante examinar cómo el discurso político en EE.UU. tras el 11-S se centró en la protección de las mujeres estadounidenses y después las mujeres afganas e iraquíes como víctimas[4]. En los juegos, como en la realidad, no es tan que sea salvadas como que el hombre las pueda salvar y así persista el mito del varón protector de los débiles, el caballero blanco. Este fenómeno es observable en el videojuego: muchas veces estos mismos personajes femeninos ven su agencia limitada para que el héroe exista. Si la mujer deja de ser débil, el héroe queda castrado, su justificación para la violencia mermada y su superioridad moral puesta en duda. No es de extrañar que la primera misión tras el tutorial de "W:TNO" sea secuestra a Anya, que ha sido secuestrada -o te ha sido arrebatada- por los nazis.

Saliendo de los ejemplos anteriores, los videojuegos están aprendiendo a tener un discurso político, económico o social propio, más allá de la amplificación de los mitos dominantes. Títulos como "Spec Ops: The Line" deconstruyen la relación entre autoridad moral y el avatar del jugador, truncando la fantasía de poder del jugador al hacerle analizar sus propios actos en retrospectiva. Juegos tan comerciales como "Grand Theft Auto" tienden a utilizar la sátira como crítica a los Estados Unidos; y en su quinta entrega, llegan a deconstruir la violencia extrema característica de la serie mostrándola en todo su horror mediante el personaje de Trevor.

Incluso en juegos de fantasía como en "Dragon's Age 2" podemos encontrar un subtexto sobre el 11-S y cómo las res-

4Faludi, S. "The terror dream: Fear and fantasy in post-9/11 America". Macmillan.



Arte promocional de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)

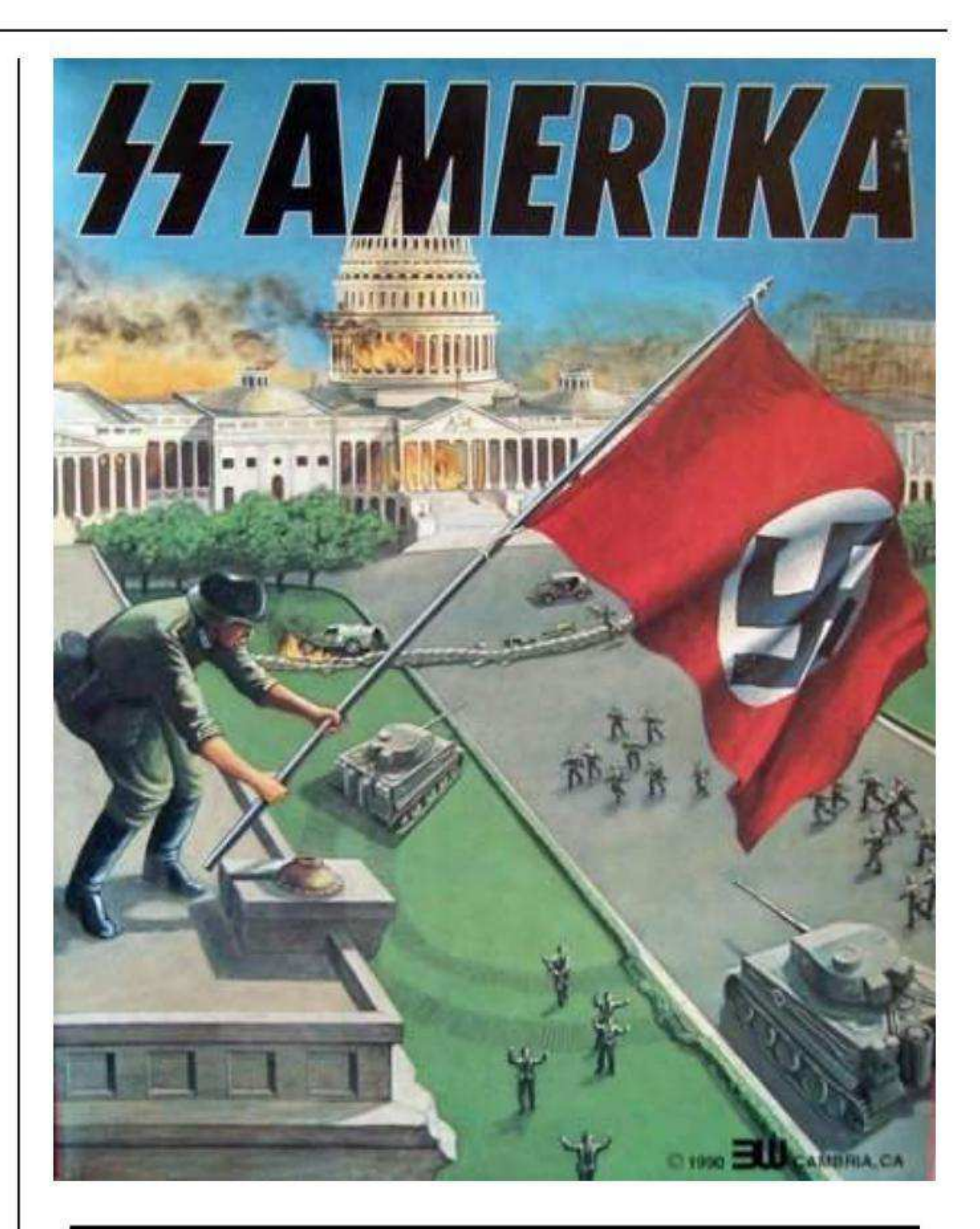


puestas violentas suelen ser consecuencia de posturas extremas. En uno de los momentos más brillantes de la saga, "DA:2" el episodios más traumático de la historia de EE.UU. para lanzar el mensaje de que este tipo de actos no se deben una lucha del bien contra el mal, sino como la consecuencia de no ser capaces de encontrar lugares comunes cuando tenemos visiones del mundo y contextos diferentes.

Quizás la antítesis de "W:TNO" es "Bioshock". La saga explora la agencia del jugador y su papel como individuo y dentro del colectivo, pero es en "Bioshock: Infinite" cuando Ken Levine nos hace la pregunta contraria a MachineGames: ¿Y si no es la ausencia de Estados Unidos lo que define el futuro, sino el predominio de sus valores? En esta línea temporal paralela, "Bioshock Infinite" nos muestra una sociedad extremadamente desigual, disfuncional y racista. El mito del destino manifiesto no sólo no es asumido, sino que es analizado al llevarlo a sus últimas consecuencias. El enemigo ya no son los nazis o Corea: son los propios ideales de los Estados Unidos y el propio jugador al encarnarlos. Y como trasfondo a este comentario, la narrativa se dedica a subvertir el papel femenino de Elisabeth con una damisela en apuros que resulta ser todo lo contrario.

Es posible que el problema de la ideología política en el videojuego sea, como describía Barthes, la apariencia inofensiva de los mitos que arroja. La prensa de videojuegos es cada vez más crítica con problemas relacionados con la representación de mujeres o minorías raciales y sexuales. El público y los desarrolladores están tan informados sobre estos temas que los mitos pierden esa cualidad normalizadora y, en su lugar, generan fricción. El problema es que por lo general existe una menor concienciación sobre el contenido ideológico político y económico impuesto por el medio.

Sin embargo, juegos como "W:TNO" son laureados por su "dramática descripción de la violencia nazi"[5] o "sorprendentemente humano"[6]. El videojuego



LA ANTÍTESIS DE "THE NEW ORDER" ES "BIOSHOCK INFINITE".

5 Gies, Arthur. "Wolfenstein: The New Order review: Machine Gun". http://www.polygon.com/2014/5/20/5718792/wolfenstein-the-new-order-review

6 Moriarty, Colin. "Wolfenstein: The New Order Review" http://au.ign.com/articles/2014/05/20/wolfenstein-the-new-order-review

Arte promocional de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)

JETZT AUCH IM KLEINFORMAT

TESLAFUNKEN

Erweitern Sie Ihren ordinären Fernseher mit dem Teslafunken-Zusatz für ein besseres Fernseherlebnis.



Telefontechnologie seit 1946

LA ESCENA "INDIE" JUNTO A UNA CRÍTICA CADA VEZ MÁS MADURA ESTÁN LOGRANDO QUE EL MEDIO AVANCE A PASOS AGIGANTADOS.

se encuentra en un momento de transición, y una riquísima escena "indie" marcando el camino a seguir, unida a crítica cultural cada vez más madura, están logrando que en un espacio muy corto de tiempo el medio avance a pasos agigantados. Sin embargo, tanto desarrolladores como crítica tienen determinados puntos ciegos en aspectos como la ideología política o económica subyacente en un juego, y es la función de jugadores, prensa y creadores adoptemos una visión más crítica con el medio.

"W:TNO" fue el primer "Wolfenstein" que es lanzado en Alemania. MachineGames tuvo que censurarlo y omitir referencias y simbología nazi para poder pasar los controles a los que son sometidos los videojuegos en este país. Solo los medios artísticos tienen permitida la referencia al régimen nazi en Alemania, y los videojuegos, a efectos legales, son considerados juguetes[7]. Si mi experiencia en el medio se limitase a "W:TNO", no me quedaría más remedio que darles la razón.

7 Wilson, Mark. "German gamers get Nazi-free version of Wolfenstein: The New Order". http://betanews.com/2014/05/21/german-gamers-get-nazi-free-version-of-wolfenstein-the-new-order/

Arte promocional de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)

Die einzige Tageszeitung, die die Wahrheit sagt. Auch die einzige Tageszeitung.

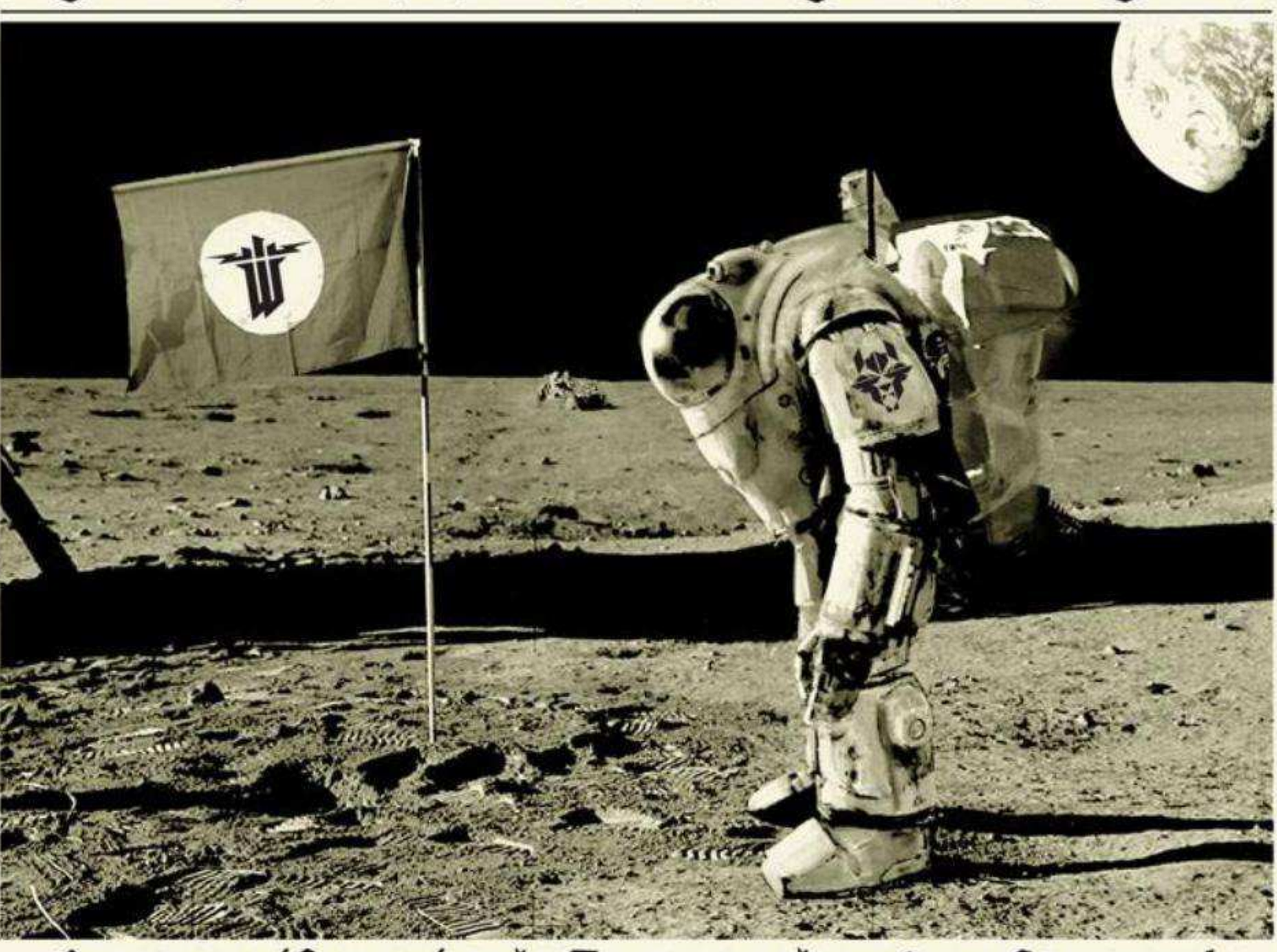
Der Flügelspieler

Berlin

24. juli 1954

Mond-Spezialausgabe

UNSER MANN AUF DEM MOND!



Jetzt greifen wir als Erste auch zu den Sternen!





Arte promocional de "Wolfenstein: The New Order" (MachineGames, 2015)



ESPECIAL.

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA ACADEMIA.

El despertador de Rubén Bernal sonaba a las siete de la mañana los días que tenía clase. Hace tiempo que dejó de programarlo. También de asistir al instituto. Ya no ve a sus amigos en la calle. Prefiere conversar con ellos por Skype. Antes solía acostarse a medianoche, ahora de las cuatro de la madrugada no pasa. "League of Legends" me ha destrozado la vida", dice mientras le da un sorbo a su lata de Monster.

13 millones de españoles juegan a la videoconsola y entre un 9 y 11% "presentan comportamientos adictivos"

Hace un año y medio decidió probar el juego del que todo el mundo hablaba en los foros. Comenzó con una partida después de comer, después a robarle tiempo a sus deberes para mejorar su habilidad y actualmente ha dejado segundo de bachillerato para saciar sus instintos.

Conocido en la red como 'Ichigo', sus irrefrenables ganas de jugar no eran el único problema: reacciona con una violencia inusitada ante la pantalla. La pared de su cuarto está llena de unos agujeros que encajan perfectamente con sus nudillos. Utiliza todo tipo de insultos frente a la pantalla y su rabia es incontrolable. "Sé que esto es un problema, pero siempre que acabo una partida me digo a mí mismo: 'ya no más', pero al instante, estoy empezando otra", afirma.

POR BORJA DIEZ.

Judith Santamaría cursaba segundo de Enfermería cuando probó por primera vez el "World of Warcraft". Conforme la relación con su pareja iba deteriorándose, ella aumentaba su exposición a este juego en línea. "Creía que mi novia era el amor de mi vida, me entró depresión", relata la joven que cuenta que poco a poco dejó de ir a clase, ya que podía permitírselo porque vivía en un piso de estudiantes sin padres que le controlasen. Para Judith, "Warcraft" era "un refugio". "Todo se me olvidaba, aunque acabé dejando la carrera a pesar de que el primer curso tenía una media de sobresaliente", afirma rotunda con un atisbo de decepción en sus palabras.

Cameron Adair cumplía con el mismo patrón que Rubén y Judith: era tímido, tenía problemas para relacionarse con los demás a todas horas tenía un mando entre sus manos. Hasta que un día decidió que debía terminar con ello y fundó en mayo de 2011 "Games Quitters", una asociación dedicada a ayudar a los jóvenes con problemas con los videojuegos. Adair explica que fundó la organización porque cuando quiso "buscar consejos sobre cómo dejar de jugar de manera abusiva", lo único que encontró fue "un artículo que decía que salieras más con tus amigos y aprovecharas ese tiempo para estudiar". "Ese texto no tenía sentido ya que los jóvenes utilizan la videoconsola principalmente para jugar con sus amigos y para evadirse de los deberes del colegio", contesta.

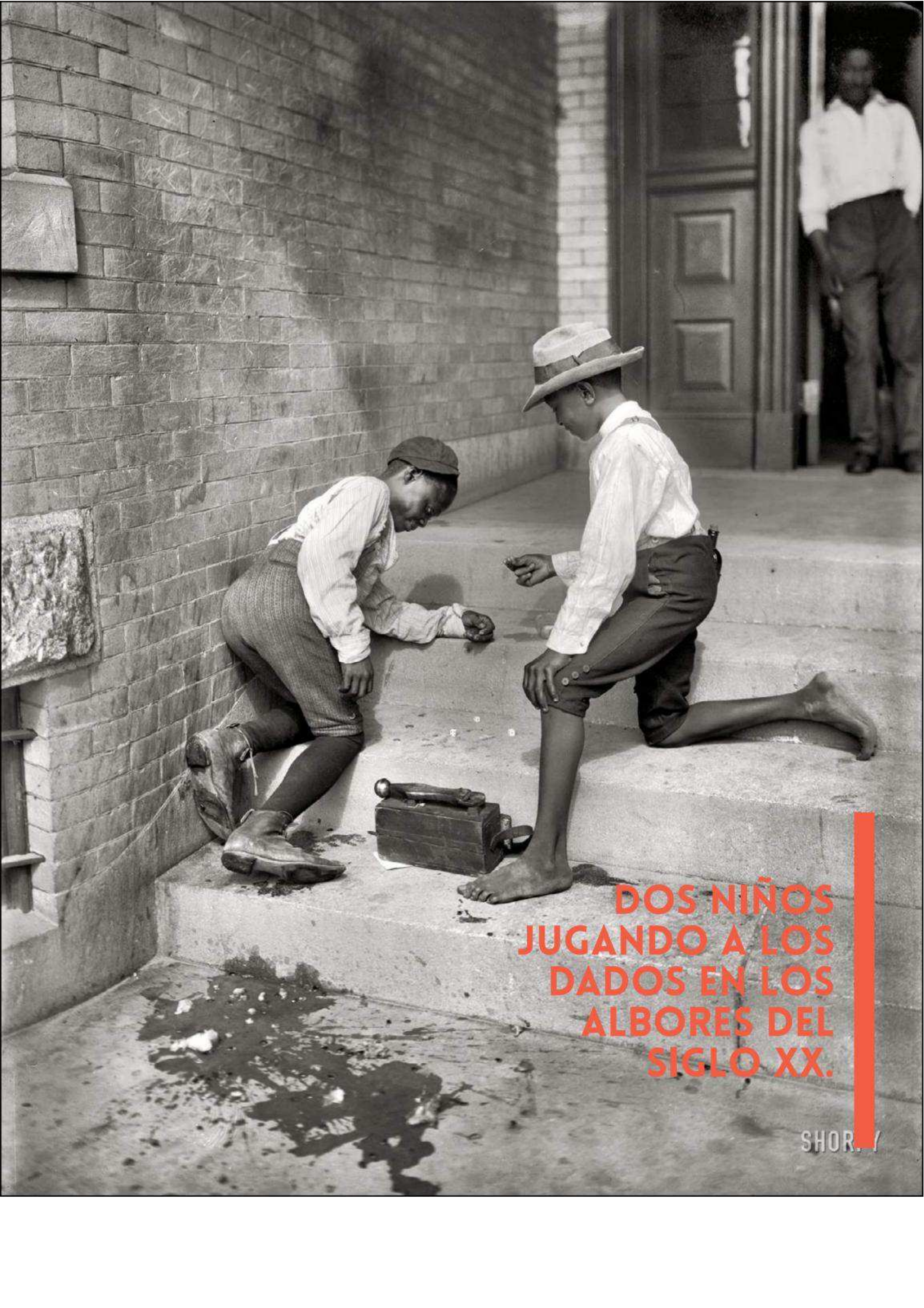
Xavier Carbonell Sánchez, investigador de la universidad Ramón Llul y que lleva varios años estudiando la conducta de los jóvenes ante la consola, opina que "pasar mucho tiempo jugando a un videojuego y suspender una asignatura o evadirse de los estudios y la familia no sería suficiente para decir que es una adicción". Lo dice de manera reservada, porque matiza que "el único que tiene un poco de sentido" que sea adictivo es el del tipo online.

Su compañera de investigación, Alexandra Rodríguez Torres, considera que la mayoría de videojuegos no genera "una adicción patológica como una sustancia química", sino que este tipo de problemas depende "del perfil del jugador". "Muchos científicos hablan de que sí existe una adicción porque los videojuegos por si mismos son adictivos, pero otros creen que hay que tener en cuenta un conjunto de variables como la vulnerabilidad de la persona", explica la doctora en Psicología.

El argumento de los investigadores de la Ramón Llul difiere con las conclusiones de un estudio publicado por los profesores de la Universidad de Valencia Clara Marco y Mariano Chóliz, que asumen que sí se trataría de un problema adictivo porque los pacientes presentan síntomas similares al trastorno de dependencia de sustancias como la "tolerancia, la abstinencia" o el hecho de seguir constantemente jugando "a pesar de saber que está siendo perjudicial". Todos los expertos en la temática asumen que este es un campo científico en desarrollo, por lo cual todavía no se han puesto de acuerdo para determinar la terminología de este tipo de problemas. "La palabra adicción conlleva una serie de aspectos a tener en cuenta, la clasificación dentro del diagnóstico es diferente", expresa Rodríguez



Imagen promocional de "World of Warcraft" (Blizzard, 2004). Bandera de uno de los bandos, la Horda.



DOS NIÑOS JUGANDO A LOS DADOS EN LOS ALBORES DEL SIGLO XX.





Soldados jugando a las cartas en el frente de italia durante la Segunda Guerra Mundial, 1944.

Soldados jugando al Monopoly durante la Segunda Guerra Mundial.

LA FEDERACIÓN EUROPEA DE SOFTWARE INTERACTIVO

HA TASADO EN 13 MILLONES EL NÚMERO DE USUARIOS DE VIDEOJUEGOS, UN 36 POR CIENTO DE LA POBLACIÓN.

La Federación Europea de Software Interactivo ha tasado en 13 millones el número de usuarios de videojuegos, un 36% de la población española. La media de tiempo ante la pantalla se sitúa en torno a las 6 horas semanales. El director de Games Quitter calcula que entre un nueve y un 11% de esos jugadores "presentan un comportamiento adictivo". Xavier Carbonell cree que esos datos están sacados de "estudios correccionales" que determinan si eres adictivo o no en función de las respuestas a un cuestionario, "pero estudios con pacientes reales solo hay tres en nuestro país".

En España no hay ningún centro dedicado íntegramente al tratamiento de jóvenes que juegan de forma compulsiva. Holanda fue pionera en Europa hace diez años al abrir el primer espacio dedicado a jóvenes con estos problemas. Keith Bakker, el fundador, dijo a la BBC que el 90% de los jugadores no son adictos. Según Bakker, es más un problema social que psicológico.

> Los videojuegos responden a las necesidades humanas: "te permiten descansar del estrés de tu vida, son tu comunidad oscial, progresas en ellos (...) y se convierte en un propósito de vida.

Cameron Adair asegura que los videojuegos responden a las necesidades humanas: "te permiten descansar del estrés de tu vida, son tu comunidad social, progresas en ellos, te gratifica y se convierte en un propósito de vida". Para superar su problema con ellos, el norteamericano relata que buscó otros propósitos como hacer deporte en el gimnasio o "empezar un curso de DJ".

Alexandra Rodríguez insiste en la necesidad de resolver este tipo de problemas con unos "tratamientos especializados" que no solo aborden el área adictiva, sino que se adentre también en el ámbito personal: estudiar la personalidad, el autoestima, si se sufre algún tipo de trastorno de ansiedad... "Nosotros recomendamos que sea un tratamiento más integral, que aborde distintos puntos del individuo", razona la experta que justifica que este tipo de método le han dado "resultados eficaces".

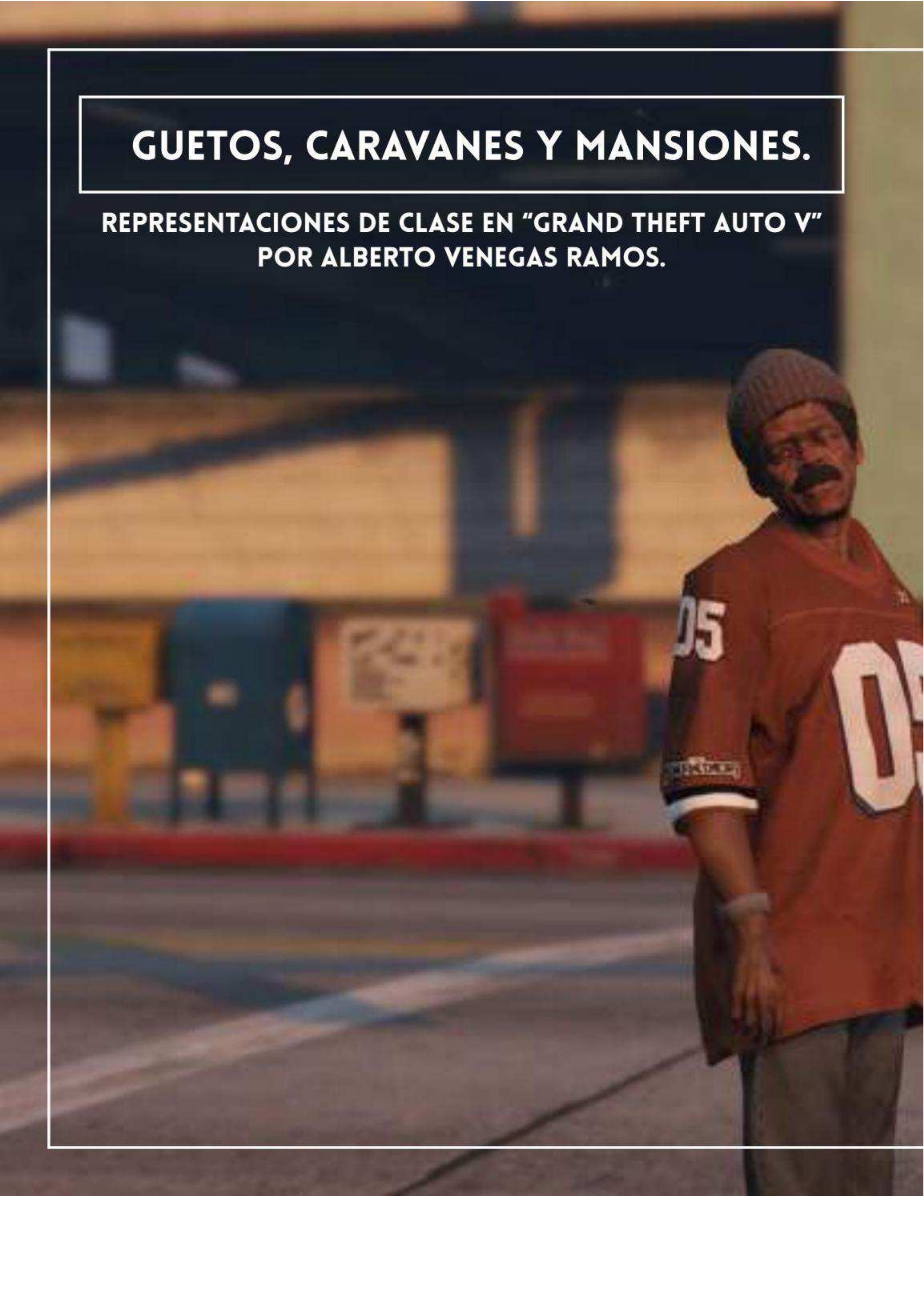
El cuarto de Rubén está recubierto por pósters de superhéroes y personajes de videojuegos. Asoma su cabeza por la ventana y señala a unos cuantos chavales. Afirma con la rotundidad de alguien que está seguro que cumplirá con su promesa: "Algún día dejaré esta mierda y volveré a ser el chico que era antes".


FIN





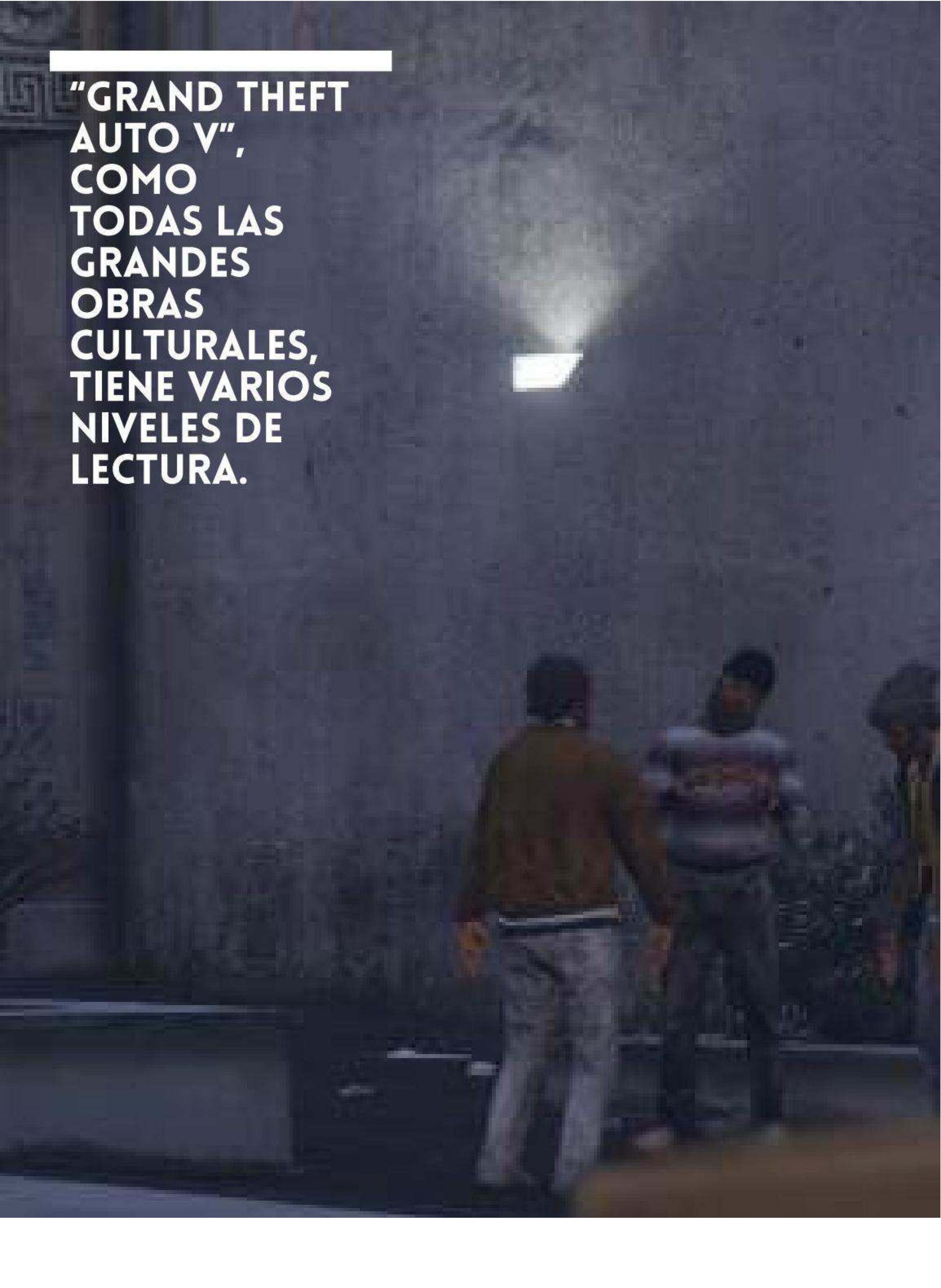
Soldados jugando a las cartas en el frente de italia durante la Segunda Guerra Mundial, 1944.



GUETOS, CARAVANES Y MANSIONES.

REPRESENTACIONES DE CLASE EN "GRAND THEFT AUTO V"
POR ALBERTO VENEGAS RAMOS.




"GRAND THEFT AUTO V", COMO TODAS LAS GRANDES OBRAS CULTURALES, TIENE VARIOS NIVELES DE LECTURA.

[redacted]

"Grand Theft Auto V" (Rockstar, 2013) no solo son tiros y robos de coches, tampoco asaltos y masacres en masa. Dentro del juego existe una franja ocupada por una salvaje crítica al sistema en el que vivimos. Los chicos de Rockstar han sabido conjugar estos dos niveles, el profano, la violencia indiscriminada, el sexo, las drogas y el alcohol y el sagrado, la reflexión, la sátira y la parodia política, social y económica. Los dos son igual de buenos, igual de interesantes y atractivos y permiten que diferentes tipos de públicos se acerquen y disfruten del título logrando que este haya alcanzado la escandalosa cifra de más de 60 millones de copias en total y 800 millones de dólares en su primer día a la venta, convirtiendo a este juego en uno de los productos culturales más rentables de la Historia.

"GRAND THEFT AUTO V" ES UNA GIGANTESCA SÁTIRA DE LA VIDA MODERNA Y EL ORDEN CULTURAL Y SOCIAL IMPUESTO POR EL NUEVO CAPITALISMO.

En este reportaje nos centraremos en el aspecto "sagrado" de la obra, la crítica al sistema capitalista que esconde el juego, para ello nos centraremos en tres esferas, económica, política y cultural, añadiendo una cuarta esfera, la social, con la que comenzaremos nuestro reportaje. Para ir desgranando estas críticas nos valdremos de diferentes herramientas, frases y citas directas del videojuego, obras secundarias y nuestra propia experiencia con el juego.

Dentro de la esfera social se encuentran algunas de las críticas más potentes que esconde "Grand Theft Auto V". El juego se desarrolla en la ciudad de Los Santos, un claro reflejo de la ciudad norteamericana de Los Ángeles. Dentro de esta ciudad se encuentran tres polos, el primero de ellos un ghetto o slum típico estadounidense ya visto en otras obras como "The Wire" (David Simon, 2002-2008), un polo rural, "Paleto Bay" y una zona de clase alta, "Vinewood", reflejo de "Hollywood".

La trama del juego se divide entre tres personajes, Franklin Clinton, de etnia negra y Trevor Phillips y Michael De Santa, de etnia blanca. Cada uno de estos personajes encarnan un estereotipo social y sus rasgos son llevados hasta el extremo de la parodia, pero más allá, cada uno de ellos representa un grupo social de los Estados Unidos y una radiografía de los peores problemas que esconde la sociedad estadounidense, segregación, racismo y hegemonía etnocentrista, por poner solo tres ejemplos. La propia biografía de los tres personajes es un manifiesto político y social, el personaje de etnia negra, Franklin Clinton, proviene de un barrio sumergido, un slum en toda regla, un getto. Los dos personajes de etnia blanca también forman parte de esta crítica a la sociedad estadounidense, el personaje de Trevor Phillips habita durante toda la trama del videojuego en una caravana alejada de la ciudad encajando en la categoría "White trash" o basura blanca y por último Michael De Santa, el único que habita en un barrio de lujo, aunque su vida es un infierno, situación entendida igualmente como una sátira de la clase alta estadounidense que más tarda observaremos con más detalle.

CADA UNO DE LOS PERSONAJES DE "GRAND THEFT AUTO V" ENCARNA UN CONTEXTO SOCIOCULTURAL DIFERENTE DE LOS ESTADOS UNIDOS.

La vida en el ghetto ya la pudimos ver en juegos anteriores de la saga, especialmente en el título Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004) donde encarnábamos en todo momento al miembro de la pandilla "Groove Street", Carl "CJ" Johnson. En Grand Theft Auto V la trama desarrollada en el ghetto comparte protagonismo con las otras dos tramas, una referida al Estados Unidos rural y otra al centro de las grandes ciudades. Todas ellas comparten una fuerte crítica hacia las cuestiones de etnia dentro de la sociedad estadounidense pero es la historia de Franklin Clinton la que lleva más lejos estas críticas. El primer punto sobre el que descansa la trama de Franklin y "su mundo" es la idea de ghetto separado de la ciudad y de los demás barrios por cuestiones étnicas. Una vez podamos movernos libremente por la ciudad el jugador puede observar claramente como los personajes de piel negra únicamente se encuentran en barrios sumergidos económicamente, en cambio, el centro de la ciudad, el núcleo financiero, turístico y, en este caso, cinematográfico, estará repleto de personajes de piel clara, no así determinados barrios, como los latinos, donde encontramos únicamente personajes de etnia latina. Esta compartimentación de la ciudad basada en el color de la piel puede entender desde dos puntos de vista, como una crítica o como una manifestación material de la realidad estadounidense. El primer punto de vista sería válido si el juego fuera consciente de este problema y lo manifestara con palabras o acciones, en cambio, las referencias que encontramos al ghetto son siempre relacionadas con el crimen y las drogas, como en esta conversación entre Franklin y Lamar Davis, amigo y compañero del primero.

Lamar Davis: I'm getting my money in the hood, I'm straight, fool. I'm cool!

Franklin: You cool? Cool what? Slinging dope and throwing up gang signs?

Si buscamos más información acerca de la biografía de Franklin, el personaje protagonista de etnia negra de Grand Theft Auto V, encontramos que nunca conoció a sus padres por culpa de la droga. Su padre, después de abusar física y psicológicamente de su

madre, la abandonó cuando esta estaba aún embarazada. Trasfondo biográfico que encaja con otras grandes historias de personajes nacidos en los barrios bajos de las grandes ciudades estadounidenses como los cantantes de rap Christopher George Latore Wallace, más conocido como The Notorius B.I.G., o Tupac Shakur.

La representación étnica y social de Franklin es, sin duda, paradigmática dentro del espectro de imágenes que podemos encontrar en la cultura popular occidental relacionados con la etnia negra occidental en la actualiudad y su trasfondo biográfico, extraído de vidas como las mentadas anteriormente, se encuentra igualmente basada en otras obras como las magníficas series de televisión "The Corner" (David Simon, 2000) y "The Wire" (David Simon, 2002-2008) o la obra de no ficción, también de David Simon, "La Esquina", una crónica de los ghettos de Baltimore y su relación con la droga.

En el caso de Trevor Phillips, uno de los personajes de etnia blanca, la situación da la vuelta y la crítica social, o al menos la representación de esta, se centra en el grupo de población denominada "White trash". Esta denominación engloba, de manera despectiva, a una capa de la población blanca de bajo estatus social y perspectivas de pobreza que cuentan con un nulo nivel cultural (Trevor piensa que la antigua Roma se encuentra en América). Otro rasgo característico de esta capa social es la desestructuración familiar, como indica el propio Trevor en una conversación con Franklin:

"Grew up in five states, two countries, fourteen different homes, eight fathers, three care homes, two correctional facilities, one beautiful, damaged flower of a mother"

Por supuesto este término no se utiliza en estudios sociológicos y, como mencionábamos, tiene una faceta despectiva muy fuerte, sin embargo es muy recurrente en

TREVOR PHILLIPS REPRESENTA A LOS "WHITE TRASH", LA CLASE POBRE CAUCÁSICA DE ESTADOS UNIDOS.



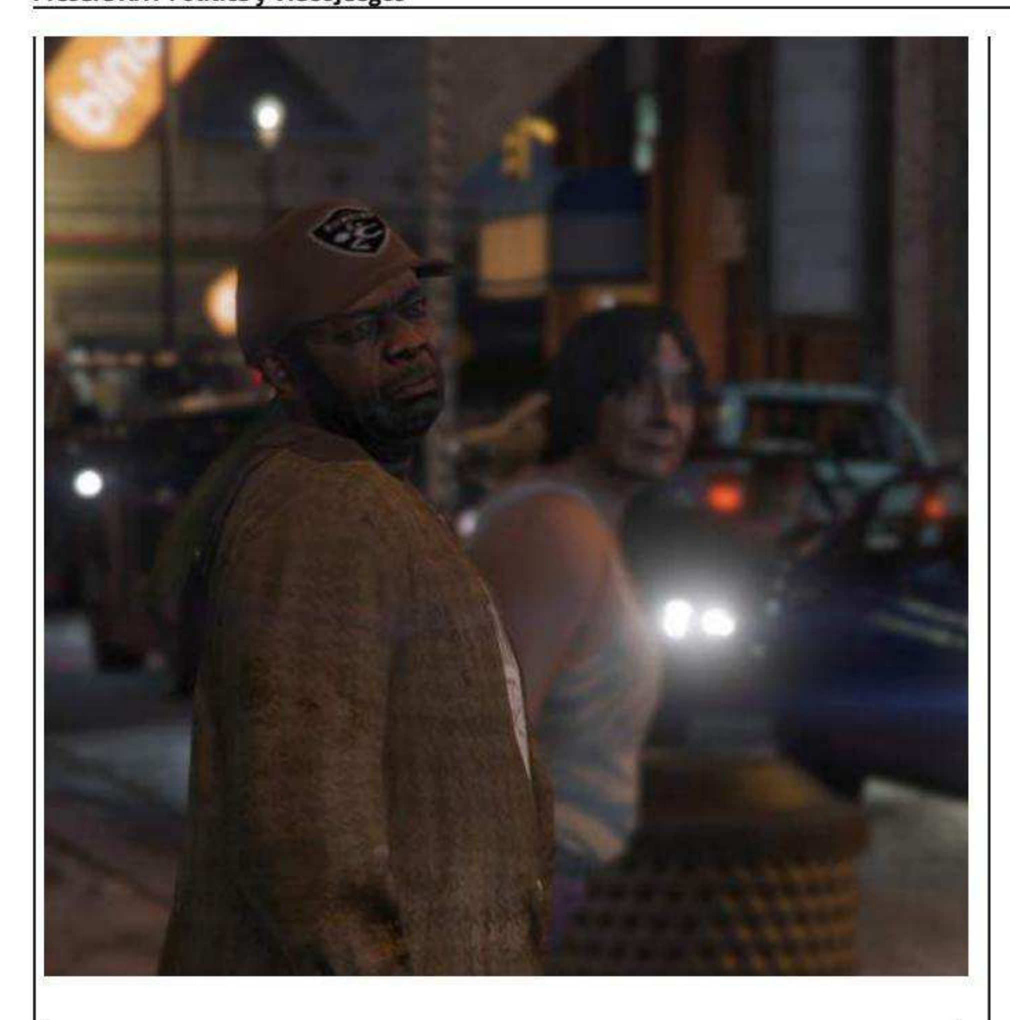


Imagen del proyecto "Down and Out in Los Santos".

CADA PERSONAJE DE "GRAND THEFT AUTO V" RESPONDE A UN ESTEREOTIPO ÉTNICO O SOCIAL.

la cultura popular para definir a este grupo en concreto de la población. Las características básicas son las compartidas y manifestadas por Trevor Phillips y todo el elenco de personajes que rodean su historia. Vivir en caravanas, en un ámbito rural, con un escaso nivel cultural y participar en actividades delictivas con escaso éxito es el epítome de las representaciones culturales de este grupo en la cultura popular, quizás, los ejemplos más conocido sean los personajes de Jason Lee en la cancelada serie "Me llamo Earl", Earl Hickey y Cletus Spuckler en "The Simpsons", no en vano, uno de los protagonistas relacionados con Trevor tiene el mismo nombre, Cletus Ewing, y su historia compartida se desarrolla en "Paleto Forest".

Por último, el caso de Michael Da Santa encarna a la clase alta estadounidense de etnia blanca o caucásica y residente en núcleos urbanos con una alta concentración de renta per capita, en definitiva, un yuppie, aunque en este caso muy a su pesar:

Trevor Philips: You're like every other asshole. You made a bit of money, and you became a turd.

Michael De Santa: I've got news for you, I was always a turd.

Trevor Philips: No! You weren't, man, you were something, but now, man, yeah, you're like this place, you're shell.

Michael De Santa: Go fuck yourself. Are you some kind of pure, morally justifiable asshole? What, because you're... You're totally psychotic, somehow it's okay?

Trevor Philips: I'm honest, alright? You're the hypocrite.

Michael De Santa: Oh, yeah, you're a fucking hero. So far above it all.

Trevor Philips: Oh, yeah? Well I'm not above ripping open your fucking chest to see what's replaced your heart!

Michael De Santa: Rip it open, see what's there, baby, 'cause I'm ready!

Esta clase social ("Young Urban Professional") nació al calor del fuerte avance del capitalismo financiero de los años ochenta y entró en retroceso durante buena parte de la década de los noventa, aunque en la actualidad el término está viviendo una segunda juventud. Este grupo representa a un tipo de persona que se ha convertido rápidamente en un ciudada-



MICHAEL DE SANTA REPRESENTA A LA CLASE MEDIA Y ALTA BLANCA Y URBANA DE EE.UU.

no con una alta renta social y necesita justificar su estatus social a través del consumo exacerbado, tanto de bienes como de experiencias vitales que justifiquen su estatus de convivencia.

Michael De Santa: Why did I move here? I guess it was the weather. Or the... Ah, I don't know, that thing. That magic. You see it in the movies. I wanted to retire. From what I was doing, you know? From that, that... line of work. Be a good guy for once, a family man. So, I bought a big house. Came here, put my feet up, and thought I'd be a dad like all the other dads. My kids, would be like the kids on TV, we play ball and sit in the sun... But well, you know how it is.

El caso de Michael De Santa es paradigmático, su vida, durante los primeros compases del juego está completamente vacía, su relación con sus seres queridos es nula, al igual que su vida social al no sentirse aceptado por los que él considera sus iguales. De hecho, gran parte de su trama trata de autorizar o legitimar su presencia vital mediante el uso de su dinero para actividades como la producción de películas, algo que resulta significativo para justificar su presencia en el mundo más allá de la mera acumulación de capital.

"I'm just a fat washed up jock who can't get his head around the fact his high school football career didn't play out the way that he planned. The only way I'm content and competent is with a gun in my hand or a price on my head."

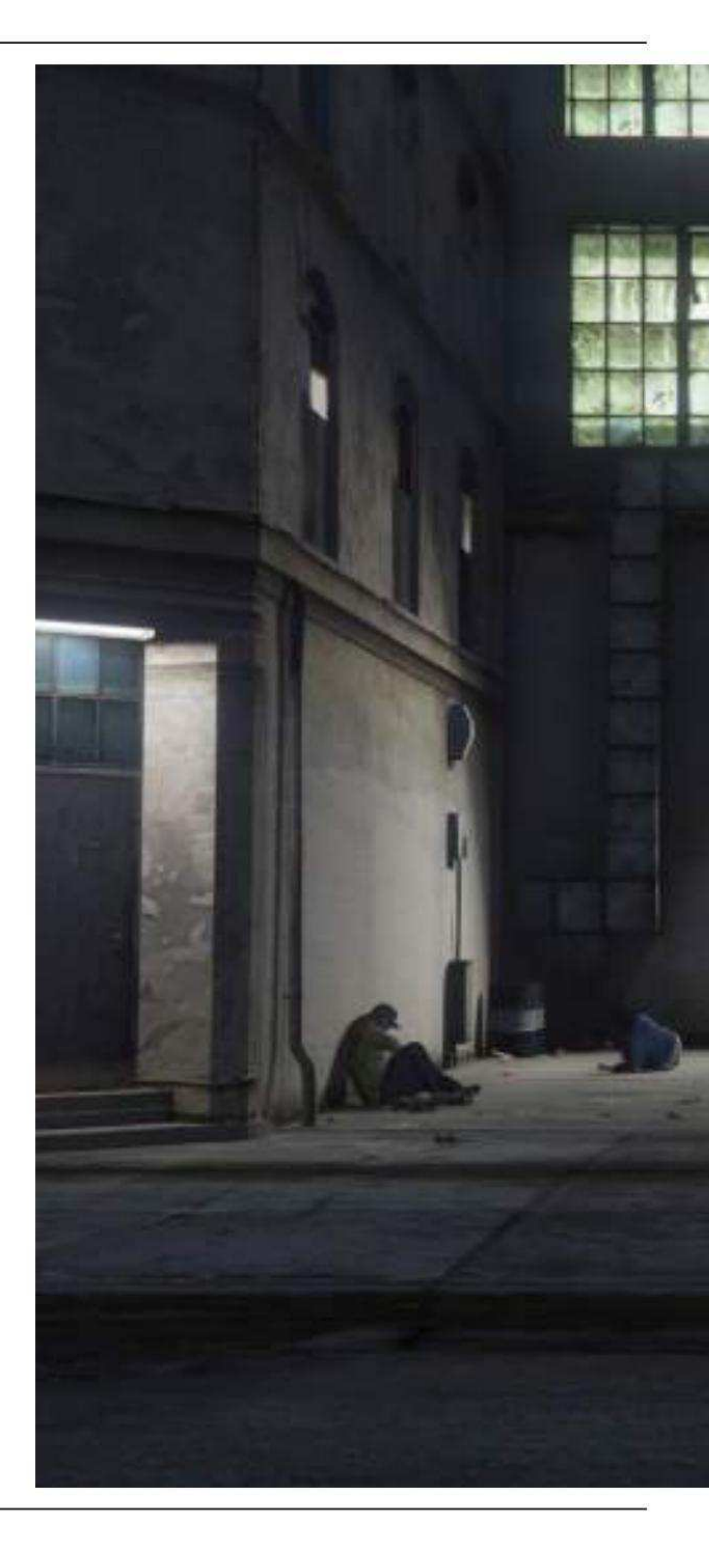
DE SANTA ENCARNA LA CRISIS DEL "AMERICAN WAY OF LIFE"

Michael De Santa no solo personaliza al grupo social dominante estadounidense sino también al sueño norteamericano y el "american way of life". Michael nació en un parque de caravanas. Al igual que los otros dos personajes del juego, tuvo una dura infancia plagada de abusos por parte de su padre alcohólico. Sin embargo, gracias a su esfuerzo logró convertirse en la estrella del equipo de fútbol de su instituto, sin embargo su fuerte carácter acabó con su carrera deportiva y comenzó su vida criminal. En una retorcida metáfora del sueño norteamericano Michael logra reunir una gran cantidad de dinero gracias a su esfuerzo y determinación basándose en el ethos del capitalismo más salvaje, el individualismo descarnado:

Michael De Santa: Surviving is winning, Franklin, everything else is bullshit. Fairy tales spun by people too afraid to look life in the eye. Whatever it takes, kid: survive.

Franklin: Damn straight.

El juego es consciente de este elemento y lo emplea como un leitmotiv del personaje, el modo de vida americano y sus pilares, vida, libertad y búsqueda de la felicidad, están más que presentes en todas las misiones que encarna De Santa, personaje que, aunque se encuentra basado en los personajes de Tony Soprano, de la serie "The Sopranos" (David Chase, 1999-2007) y Michael Corleone, protagonista de la saga El Padrino (Francis Ford Coppola, 1972-1990) su camino y mentalidad está enraizado en la ideología estadounidense expre-





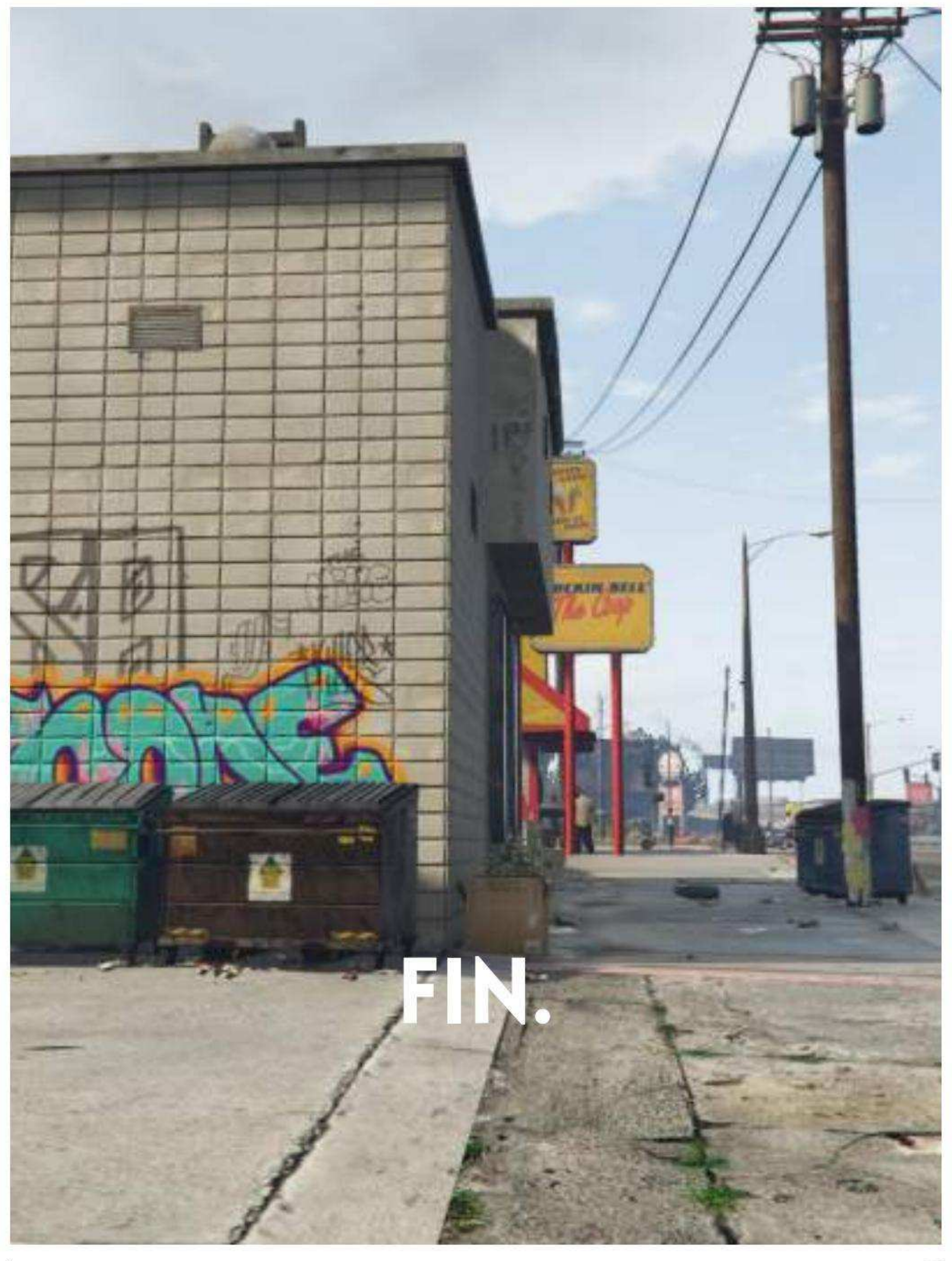
sada en la obra "Protestant, Catholic, Jew: an Essay in American religious sociology" (1955).

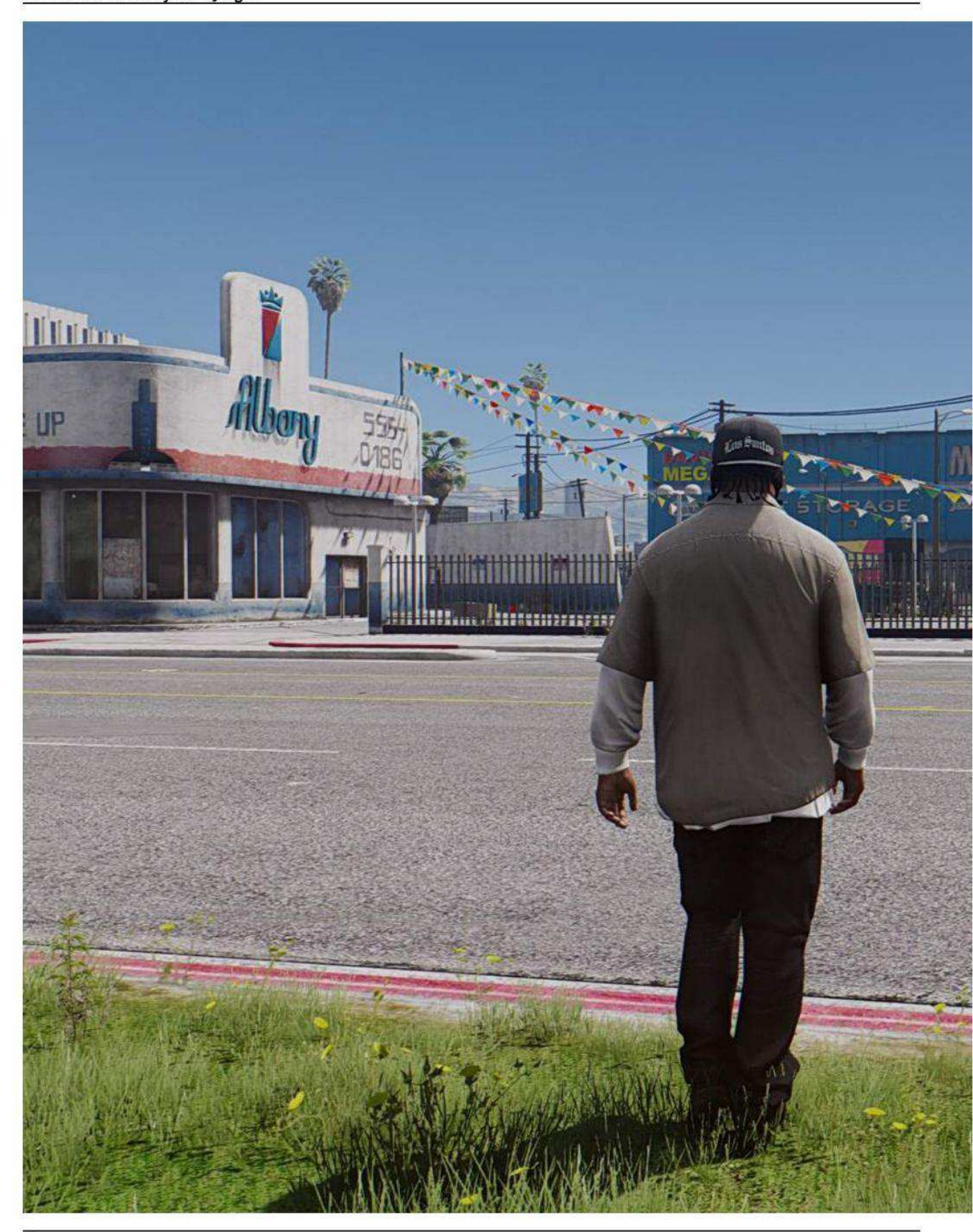
"The American Way of life is individualistic, dynamic, and pragmatic. It affirms the supreme value and dignity of the individual; it stresses incessant activity on his part, for he is never to rest but is always to be striving to "get ahead"; it defines an ethic of self-reliance, merit, and character, and judges by achievement: "deeds, not creeds" are what count."

Todos los personajes que aparecen en el juego son estereotipos raciales y sociales. Los desarrolladores del título eran y son conscientes de este hecho. Todo el juego está basado en una parodia de la sociedad occidental y sus fallos y errores más graves. En futuros textos abordaremos otras críticas que realiza el título sobre otros ámbitos como el cultural o el económico, sobre el que recae toda la dureza de la trama, en los efectos del capitalismo actual sobre la sociedad.

La crítica que realiza Grand Theft Auto V sobre la sociedad es mucho más amplia de la aquí abordamos, desde la brutalidad policial hasta la corrupción política, pasando por la importancia de la influencia social de las grandes compañías tecnológicas o el nihilismo y la apatía de una joven generación que no ha visto cumplidas sus expectativas vitales después de llevar a cabo sus estudios. Todos estos temas, y cien más, se encuentran presentes dentro del juego de Rockstar, una brutal parodia de la sociedad occidental envuelta y materializada en un gran juego de acción y aventuras que logra atraparte y no soltarte hasta que has descubierto y explorado cada rincón de Los Santos.

EL JUEGO DE ROCKSTAR ES UNA BRUTAL PARODIA DE LA SOCIEDAD OCCIDENTAL ENVUELTA EN UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN Y AVENTURAS.


FIN.


E UP
Albany
555-
0186
Los Santos
MEG
STORAGE



Captura de pantalla de "Grand Theft Auto V" funcionando bajo el "mod" NaturalVision.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНАЯ
БЕСПЛАТНАЯ
ГАЗЕТА

www.angliya.com

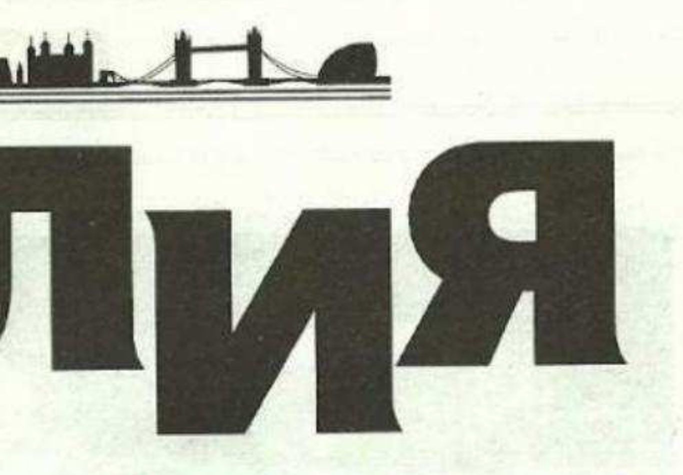
*Выходит
по пятницам*





MANU DELC

LA PRENSA TOTALITARIA

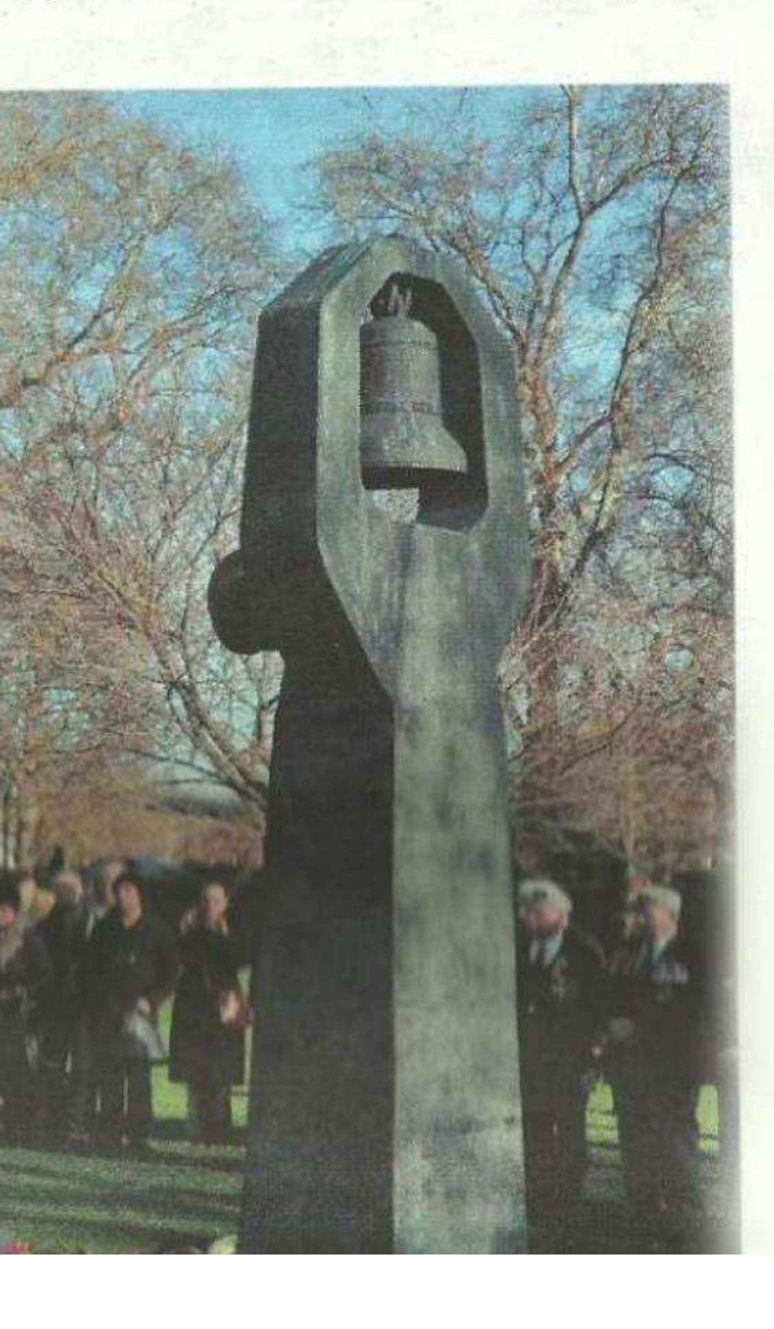


3
ФЕВРАЛЯ
2012 ГОДА

№4 (310)

GADO

A Y "PAPERS, PLEASE"



Como buen país totalitarista, Artotzka cuenta con un periódico oficial que sirve a su gobierno como herramienta de difusión propagandística. 'La Verdad de Artotzka' informa, mediante ejemplares gratuitos, de todo aquellos hechos que puedan interesar al pueblo. Y ese es su error. Si echamos un vistazo a la prensa totalitarista real, sobre todo a la comunista en la que se inspira el periódico del videojuego, veremos cómo Lucas Pope, autor de "Papers, Please" (Lucas Pope, 2013), no ha captado toda la esencia de este tipo de periodismo. Cuando los gobiernos totalitaristas apoyaban medios de comunicación no lo hacían ni por amor al arte ni porque quisieran que la sociedad estuviera bien informada. No, todo lo contrario, lo hacían para asegurarse que la única información que llegara a las masas estuviera bien controlada desde el Estado.



The Truth of Arstotzka

November 29th, 1982

No Charge

Human Trafficking Ring Shut Down!

Grestin Checkpoint Officer Nabs Mastermind

Politics

Another Attack At Grestin Checkpoint!

"LA PRENSA TOTALITARISTA TENÍAEL OBJETIVO DE CONSEGUIR QUE SU VERSIÓN OFICIAL SE CONVIRTIERA EN LA ÚNICA REALIDAD"

Censura, enfoque sesgado e informaciones banales. La prensa oficial totalitarista se podría considerar un producto de mala calidad periodística, pero la realidad es que cumplía a la perfección con su propósito propagandista. Lo que se publicaba en esos periódicos era la verdad, lo único que ocurría dentro y fuera de las fronteras del país. De hecho muchos de estos diarios tenían nombres relacionados con la sensación de sinceridad que querían transmitir; 'Pravda', el medio oficial del Partido Comunista de la Unión Soviética desde 1918 a 1991 y en el que a todas luces se inspira el diario de "Papers, Please" (Lucas Pope, 2013), se puede traducir al español como 'La Verdad'. Con este como modelo a seguir, el periódico financiado y controlado por el gobierno de Artotzka se titula 'La Verdad de Artotzka', una de las características en las que Pope acierta en "Papers, Please" (Lucas Pope, 2013).

Y es que 'La Verdad de Artotzka' recoge bastante bien las características estilísticas y formales de la prensa totalitarista: pocas imágenes, importancia supina del texto y una portada demasiado saturada. El objetivo final era hacer que el periódico fuese algo incómodo de leer porque el gobierno de turno no quería que el pueblo leyera el periódico. ¿Quiere eso "Papers, Please"? No. Sería absurdo que tirara voluntariamente por la borda un trabajo de diseño y desarrollo. El juego utiliza el periódico como elemento informativo, con él consigue que el jugador sepa lo que está ocurriendo, lo mantiene al tanto de la situación de forma constante. Teniendo en cuenta la diferencia entre la prensa totalitarista real y la que recrea Pope en "Papers, Please" quizás cabría preguntarse si era lo más adecuado utilizar este medio para transmitir la evolución de la trama del videojuego al jugador. Presenciamos así cierto desaprovechamiento de un elemento que podría servir para contextualizar el videojuego en un momento sociocultural concreto.

Básicamente, lo que no capta Lucas Pope de la prensa totalitarista es ese objetivo de convertir la versión oficial en realidad en base a eliminar el resto de perspectivas; primero limitando la libertad de imprenta en base a sistemas de licencias con los que se decidía quién publicaba y quién no, y después censurando aquellas publicaciones que ofrecían una visión diferente a las del régimen. Al existir un único medio de comunicación, difundir mentiras y ocultar verdades era bastante fácil. Volviendo al ejemplo del 'Pravda', del medio ruso soviético se dice que el 9 de noviembre de 1989 no cubrió la caída del muro de Berlín porque al Gobierno no le interesaba mostrarse débil, ni ante las miradas internacionales ni ante las de su propio pueblo. A pesar de que es muy difícil corroborar esa sentencia, esta se puede utilizar como muestra de algo habitual en este tipo de prensa. Sin embargo en "Papers, Please" (Lucas

"EL OBJETIVO DE "LA VERDAD DE ARTOTZKA" NO ES ENSALZAR AL GOBIERNO, SINO GUIAR AL JUGADOR"

Pope, 2013) parece no existir esa criba, ea autocensura. Parece que el Gobierno de Artotzka no lo tiene todo tan bajo control como debiera...

Resulta chocante ver cómo en algunos momentos concretos podemos leer titulares de 'La Verdad de Artotzka' que ponen en duda las capacidades del gobierno artotzko, como el que reza "Creciente escasez de empleo". Jamás veríamos un titular así en un periódico de un país totalitarista, ya que deslegitimaría el poder admitiendo fallos en el sistema. Ni siquiera el subtítulo que sigue a ese titular, "Los inmigrantes dejan sin trabajo a los ciudadanos artotzkos", puede limpiar la mala imagen que se desprende de la cabecera. Aquí, el objetivo de 'La Verdad de Artotzka' no es ensalzar la figura de los líderes, sino llevar de la mano al jugador a través de la historia e indicarle qué tiene que hacer a continuación (recordemos que a partir de ese momento todos los ciudadanos inmigrantes tendrán que presentar un ticket laboral si quieren acceder al país). En definitiva, es un elemento narrativo discordante con la realidad histórica que intenta reflejar.

Los anteriores no son los únicos ejemplos de titulares demasiado sinceros para aparecer en un periódico de un régimen totalitario, ya que también se puede leer artículos como el que duda sobre la capacidad defensiva del Gobierno con motivo del atentado terrorista que acontece al principio del juego o el que se carga uno de los símbolos del país titulando "La sombra de la culpabilidad se cierne sobre el as del deporte" cuando Grestin arresta al deportista Vince Lestrade. En cuanto a este último, bien es sabido que el deporte se ha utilizado como herramienta propagandística en prácticamente todos los tipos de gobierno, desde los totalitaristas hasta los democráticos, siendo uno de los temas de los que más se abusaba en este tipo de prensa. Eso es algo que se puede ver bastante bien en "The Republia Times" (Lucas Pope, 2012), el primer videojuego propio del autor en el que el jugador puede encarnar al editor jefe de otro medio oficial de un gobierno dictatorial, en esta ocasión el de Republia, vecino de Artotzka.

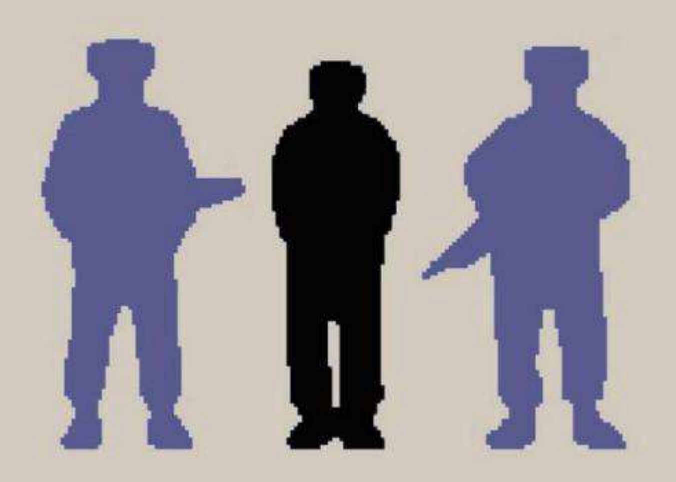
De hecho, es en "The Republia Times" donde Pope parece entender y representar mejor las características de la prensa totalitarista; más allá de los temas que se repiten en cada número (glorificación patriótica, deportiva, laboral e incluso climática), el tratamiento exa-



“LA PRENSA SE UTILIZA COMO UN ELEMENTO JUGABLE MÁS QUE CONTEXTUALIZADOR”

gerado y banal de algunas informaciones se asemeja bastante bien a los artículos de este tipo de periodismo que han llegado hasta nuestros días y que, por ende, han podido ser estudiados. Cada número de The Republia Times derrocha esa impresión de estar diseñado para ser ilegible, para existir por el mero hecho de tener que existir. El caso, claro está, es que este aspecto está mucho mejor tratado en “The Republia Times” que en “Papers, Please” porque el primero se centra exclusivamente en eso, además de que es un juego con un tempo diferente (podría llamarse minijuego si esa palabra no tuviera cierto matiz peyorativo).

Lucas Pope quería que “Papers, Please” fuera una experiencia más lineal y cerrada que sus anteriores juegos, tal y como él mismo reconoce en esta entrevista. Quizás es por eso que se ha visto obligado a utilizar la prensa como hilo conductor de la excelente trama de su videojuego y ha pasado un poco por alto la realidad histórica que pretendía reflejar. De cualquier modo, el resultado de eso es que en “Papers, Please” la prensa se utiliza como un elemento jugable más que contextualizador, es decir, sirve para entablar una conversación con el jugador, para darle información sobre el propio juego, pero no para construir el universo en el que se desarrolla el título. En realidad no es un aspecto que empañe la experiencia de “Papers, Please”, la cual es maravillosamente inmersiva, sino que es un simple detalle erróneo, una pequeña mancha salpicada en el impecable trabajo de Lucas Pope.



FIN.



Imagen promocional de "Papers, Please" (Lucas Pope, 2015).

METAL GEAR SOLID: POLÍTICA INFILTRADA

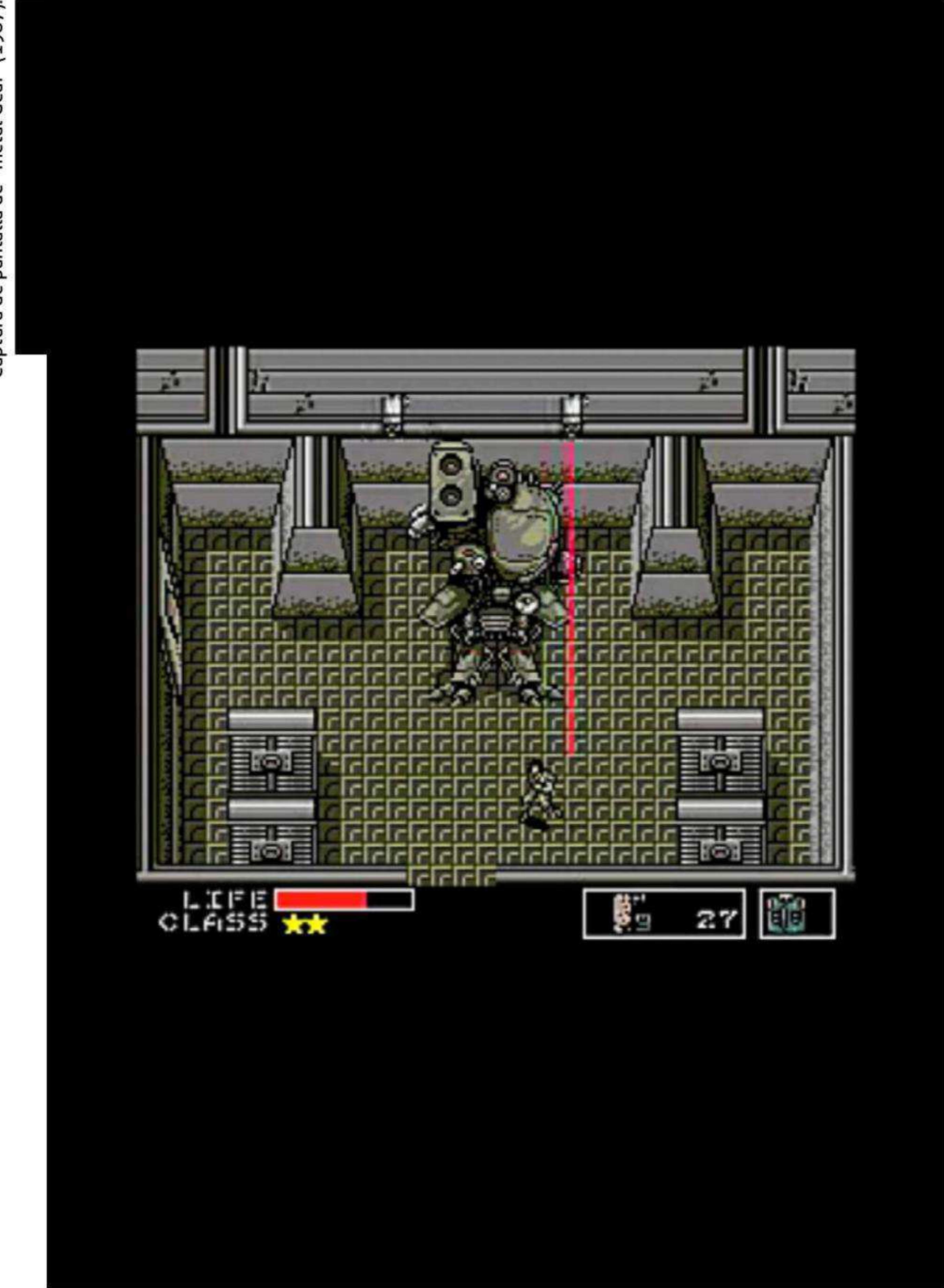
POR JUAN JOSÉ MARTÍNEZ FERNÁNDEZ.

"Es la política la que determina a quien te enfrentas en el campo de batalla" The Boss.

Si existe un videojuego comercial que llega más allá de lo usual, en el que la política es una parte fundamental del argumento y donde se nos trata de hacer llegar un mensaje, es la saga "Metal Gear Solid" (Konami, 1987-2015).

Este aspecto nos señala algo muy importante, esta saga ha sido una de las primeras en aventurarse a ser algo más que un videojuego, se ha atrevido a ser una herramienta política y un medio que se cuestiona a sí mismo con opiniones que no siempre son políticamente correctas sobre el pasado, presente y futuro del mundo.





Captura de pantalla de "metal Gear" (1987).

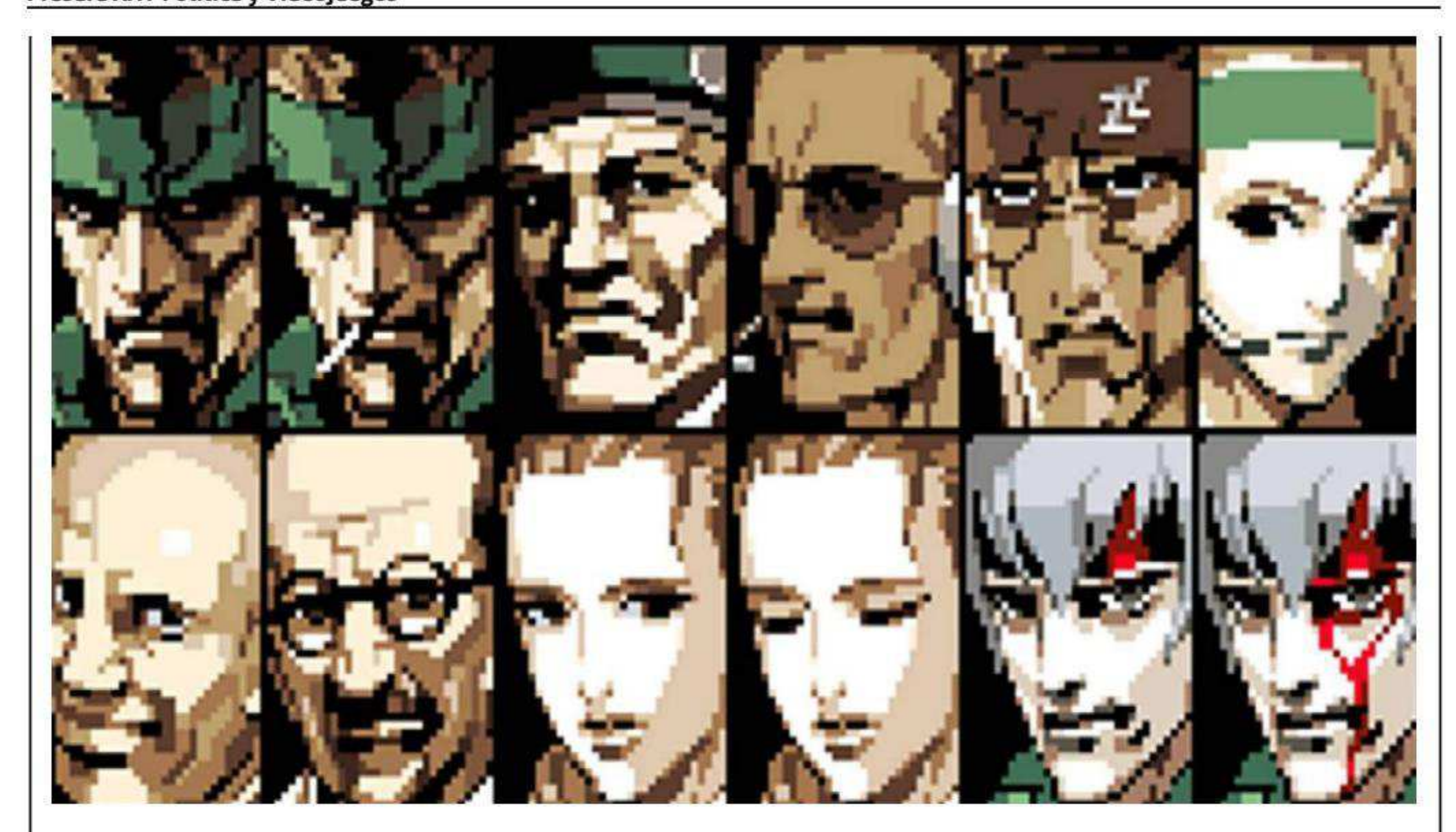
"MI CUERPO SE COMPONE EN UN 70 POR CIENTO DE PELÍCULAS".

Concedámonos unos minutos a entender el contexto de la mente que hay detrás de la saga. Hideo Kojima, el reputado creador japonés, nació en Setagaya en el año 1963 (Tokio). Kojima pasó gran parte de su infancia en solitario debido a que sus padres trabajaban hasta bien entrada la tarde. Cuando sus padres llegaba a casa consumía una ingente cantidad de televisión, documentales, series, programas y, por supuesto, cine, mucho cine: "mi cuerpo se compone en un 70% de películas". El mismo creador señalaba en varias de sus entrevistas que "ahora mismo no tengo mucho tiempo para películas, aunque veo unas dos por semana. Pero sí, antes de casarme y de tener una familia, cada día alquilaba una" . Esto supondría una fuerte influencia en sus obras posteriores y, en especial, en la saga "Metal Gear".

LA MENTE, HIDEO KOJIMA.

No indagaremos demasiado en su biografía ya que es de fácil acceso, pero baste decir que mientras estudiaba Economía en la universidad su obsesión era convertirse en director de cine o, al menos, trabajar en el mundo del arte y la ilustración. Este aspecto no estaba bien visto en la sociedad nipona de aquella época, tampoco por sus propios padres quienes veían con mejores opciones la búsqueda de un trabajo tranquilo y bien pagado: "mi familia nunca entendió mis ambiciones. Lo sabía en el fondo de mí, así que no compartí todos mis sueños y deseos creativos. Mis amigos concentraban su educación y todo su tiempo estudiando. Teníamos una banda de pop, pero era sólo un hobby. Ellos no tenían el sueño de ser autosuficientes con el trabajo creativo, fuese música o cine" (Fuente: Vandal)

Irónicamente sus padres ejercerían una fuerte influencia en la meta creativa que se había marcado Kojima, cuyo origen puede estar en la curiosa



rutina diaria que le impusieron cuando era un niño: "cada noche teníamos que ver juntos una película, no podía irme a la cama hasta que terminase. Era todo lo contrario que les ocurría a otros chicos de mi edad. Y no me ponían sólo películas para niños: mis padres eran muy fans de los westerns, del cine europeo y del género de terror" (Fuente: Xataka)

Esto, unido a las numerosas historias que le contaba su padre acerca de su vivencia en la Segunda Guerra Mundial, avivaron su interés por el mundo bélico y sus consecuencias para la humanidad: "creo que mi padre me inspiró más de lo que podría imaginar, independientemente de no tener intereses similares. Él era demasiado joven para ir al ejército, pero quería entrar y luchar por su país, incluso llevaba ocasionalmente un uniforme de la armada. Al mismo tiempo, se oponía a la guerra. Había perdido a muchos amigos y podía ver el terror y sufrimiento que había acabado con Japón. Odiaba a los americanos por la guerra, pero cuando se hizo mayor entró en contacto con los Estados Unidos y le encantó la cultura norteamericana. Creo que comparto con esta ambigüedad con mi padre".

Durante sus estudios universitarios intentó escribir alguna que otra novela e historias cortas para revistas y otros medios. Incluso rodó algún corto con una cámara de 8mm de un compañero hasta que se topó con la oportunidad de formar parte de Konami, momento en el que pensó que podría ser un interesante medio para explorar sus ansias creativas ocasionadas por su propia experiencia con la Famicon de Nintendo. Tras alguna que otra frustración, consiguió hacer algunos juegos muy interesantes como "Antarctic Adventure", "Snatcher" y "Policenauts", hasta que llegó el germen de lo que sería su obra magna, "Metal Gear".

En esta saga Hideo Kojima pudo explorar, saciar y relucir toda aquella cultura popular que había absorbido a lo largo de su vida juvenil. En estos se tratarán ideas muy diversas: el futuro de la ingeniería genética (MGS), cómo nos afecta y puede llegar a afectarnos la tecnología de la información (MGS2), hasta qué punto nos condicionan las lealtades, el patriotismo y el contexto (MGS3), hacia dónde puede evolucionar la guerra, el control de masas y los sentidos (MGS4), cómo hacemos uso de la disuasión militar para evitar conflictos y forzar la paz (MGS-PW) y finalmente la venganza, la raza y la identidad (MGS5).

NOSOTROS MISMOS PODEMOS ELEGIR COMO EXPERIMENTAR LA PARTIDA: MATAR A SANGRE FRÍA O SER SIGILOSOS, RENDIRSE O NO ANTE LA TORTURA, ACEPTAR O NO LO QUE NOS DICEN LOS PERSONAJES.

EL COMIENZO, METAL GEAR SOLID.

"Metal Gear Solid" (Konami, 1998) supuso un antes y un después para muchos de los que nos encontrábamos ya en el mundo del videojuego, fue, en opinión personal, un salto evolutivo en este medio. De pronto nos dimos de bruces con una historia en la que no sólo se traspasaba la famosa cuarta pared en multitud de ocasiones a través del códec, en el que manteníamos conversaciones que iban desde el cine a los controles del propio juego simulando que los personajes nos hablan directamente a nosotros, el jugador, un eslabón más de la trama.

También nos encontramos con algo mucho más significativo representado a través de la misión final de nuestro antagonista, Liquid Snake. Este personaje, tal y como nos ocurre a nosotros, es un clon del mejor soldado del siglo XX, Big Boss. Liquid posee los genes recesivos de la versión original, esto significa que su existencia sólo tiene valor en tanto que ha servido como prueba de ensayo-error para crear una copia verdaderamente genuina del gran soldado. De este modo, decide imitar en parte el sueño de su padre genético, construir un lugar para todos aquellos cuyo destino estaba destinado a ser un desecho. Esto es importante desde varios puntos de vista, por un lado, ¿hasta qué punto nos condicionan los genes que heredamos de nuestros antecesores?, ¿está nuestro destino más o menos determinado por ello?

Sabemos que en nuestra genética se encuentra gran parte de nuestro modo de ser, pero el argumento nos insta a no olvidarnos de que, en última instancia, podemos ser dueños de nuestro destino, cambiar aquello que parece determinarnos y finalmente, ser libres, un eje presente en toda la saga. La cuestión es, ¿cómo consigue Kojima trasladarnos este mensaje? a través del hecho fundamental de descubrir que, tras nuestra victoria sobre Liquid, realmente somos nosotros, Solid Snake-jugador, los portadores de los genes recesivos. Un mensaje parecido al que nos encontramos en la película "Gattaca", protagonizada por Ethan Hawke y Uma Thurman en la que el protagonista se enfrenta a su propio destino genético para demostrar que puede superar a su hermano, concebido con una genética perfecta, por sus propios medios.





Imágenes promocionales de la saga Metal Gear Solid creadas por Yoji Shinkawa.

Arte conceptual de Company of Heroes (Relic Studios, 2006)

EN "METAL GEAR SOLID" NOS ENCONTRAMOS CON FUERTE MENSAJE ANTIBÉLICO.

Este mensaje también aparece reflejado en la jugabilidad. Nosotros mismos podemos elegir cómo experimentar la partida: matar a sangre fría o ser sigilosos, rendirse o no ante la tortura, aceptar o no lo que nos dicen los personajes. Kojima nos está transmitiendo que da igual las circunstancias, somos nosotros los que tenemos la capacidad de elegir nuestro propio camino aunque todo se encuentre aparentemente en nuestra contra. En palabras de otros de los personajes del juego, Naomi Hunter: "Lo importante es que elijas tu propia vida, y luego... vivas".

Por otro lado, nos encontramos totalmente imbuidos en un contexto político basado en la amenaza del lanzamiento de un arma nuclear. Este aspecto ya de por sí nos pone en una situación en el que la geopolítica mundial está en juego, y por ende, nos demuestra hasta qué punto se encuentra sostenida sobre un castillo de naipes tan delicado que cualquier movimiento puede variar drásticamente el destino del planeta tal y como ocurrió con el 11-S. Asimismo, nos encontramos con un fuerte mensaje antibélico en el que se pone en cuestión el uso del poder de las naciones y el papel de sus soldados, cuya vida no vale nada y en el que, citando al propio Solid Snake, "no hay héroes ni heroínas; si fracasas, eres un fiambre". Por ende, se nos cuestiona el papel de la guerra y sus gobiernos a través de la experiencia de los diferentes personajes del juego que vamos conociendo y derrotando: "¡Snake, no somos juguetes del gobierno ni de nadie más! Combatir era la única cosa... la única para lo que servía, pero... Al menos siempre luché por aquello que creía...".

EL FIN DE LA INFANCIA, "METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY".

Poco después de los atentados que cambiaron el mundo, salió a la venta la segunda parte, "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" (Konami, 2001). El videojuego fue protagonista de innumerables críticas por parte de los jugadores por dos aspectos en concreto: el cambio de protagonista, un chico inexperto en situaciones reales y mucho más afeminado aparentemente que el rudo Solid Snake; y por las innumerables conversaciones de "códec" y secuencias de vídeo que parecían convertir al juego en algo más similar a una película interactiva. No entraremos a cuestionar si esto es cierto o



Imagen promocional del juego "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty"

SI NOS PREGUNTASEN ¿ERES LIBRE? LA MAYORÍA ASEGURARÍAMOS QUE SI.

no, así como tampoco cuestionaremos las muchas mejoras jugables que incluyó respecto a su antecesor.

En este juego Kojima lleva más allá la idea de empatizar con el jugador convirtiendo al protagonista esta vez directamente en el jugador bajo la tutela de un Solid Snake experimentado, empeñado en luchar por el futuro de las nuevas generaciones. El creador nipón buscaba esta vez que el protagonista fuese alguien más andrógino en el que cualquier tipo de jugador y jugadora se pudiese identificar según el estándar japonés . De este modo, podríamos introducirnos aún más en la trama y formar parte activa de esta ya que Raiden, como nosotros, se convierte en un avatar que sólo ha recibido entrenamiento virtual, de igual modo que nosotros, jugadores, hemos hecho a través de videojuegos.

Si nos preguntasen, ¿somos libres?, la mayoría aseguraríamos que sí. Raiden está convencido de que lo es y de que fuera de la misión tiene toda una vida que le está esperando: trabajo, novia y un lugar al que volver, las mismas expectativas que nosotros esperamos tener cuando apagamos la consola. Pero a lo largo del juego vamos descubriendo que no estamos tan convencidos de que sea así. Estamos determinados por todo un sistema estructural que nos deja poco margen de maniobra y en el que todo está más o menos establecido, desde las cuestiones culturales a las cuestiones sociales que nos determinan mucho más de lo que estamos dispuestos a aceptar: ¿hasta qué punto somos nosotros mismos y no imitamos simplemente a todos aquellos que hemos conocido directa o indirectamente?, ¿nos han manipulado para olvidarnos de quiénes somos?, ¿podrías decirme que sabes quién eres de verdad?

Los espacios y la identidad no siempre son construidos por nosotros mismos. La respuesta que nos da el juego es muy directa: hemos estado siendo controlados desde el principio por "Los Patriots", una IA que controla todo el flujo de información mundial, incluida la red y los medios de comunicación determinando, de este modo, los Memes, esto es, toda aquella información que nos llega a través de la cultura y

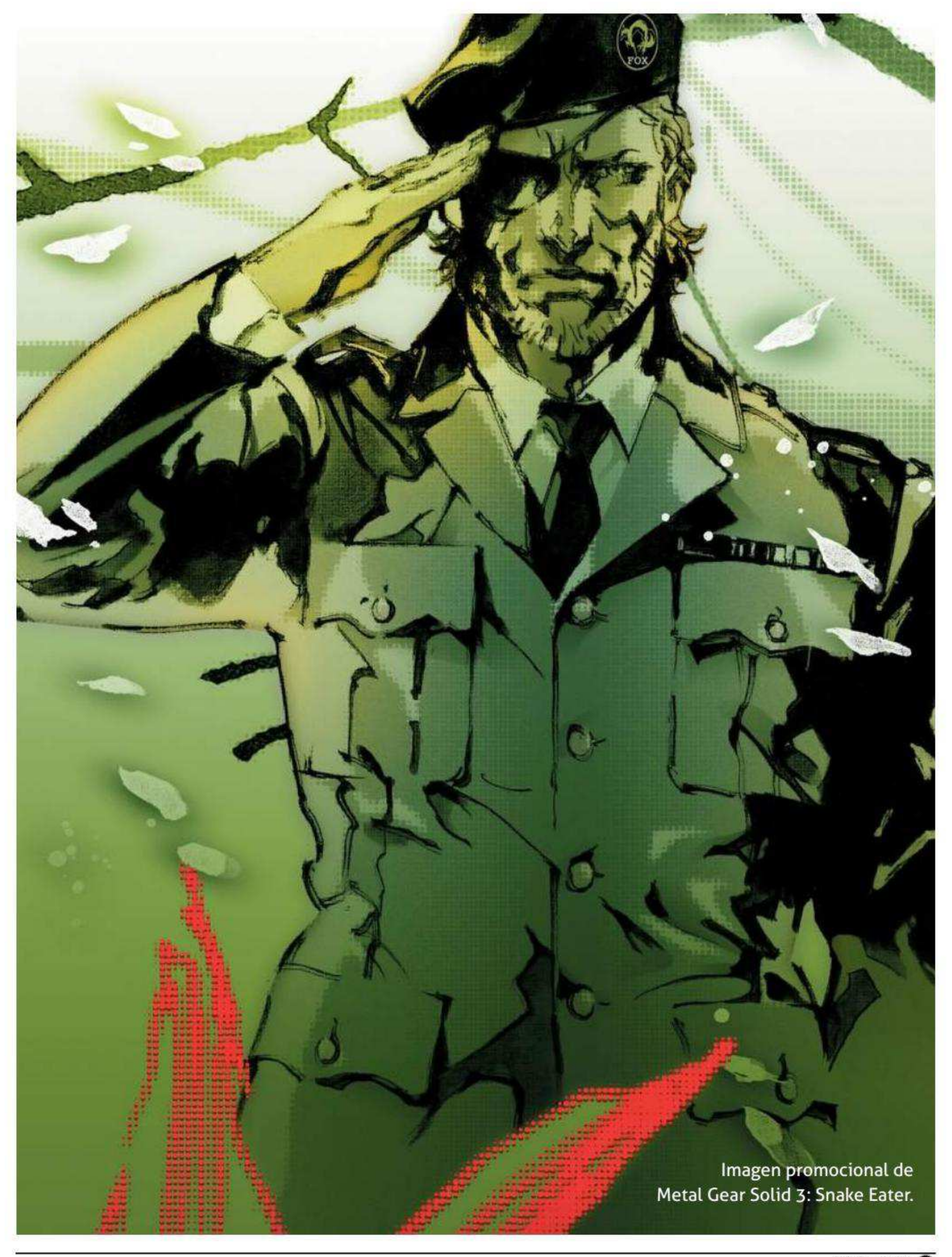


Imagen promocional de
Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

la socialización para llevarnos a un determinado modo de pensar y ser. La estrategia para generar un contexto consiste, no tanto en censurar información, sino en crear un exceso de información en nuestra vida digital que sirva para frenar el progreso social hasta el punto en el que la propia IA considere. Además es un sistema que se retroalimenta, ya que todo lo que hacemos a través de las redes sociales e Internet se utiliza para crear una simulación que sea cada vez mejor. Una IA que llega a preguntarse incluso si no nos hubiera ido mejor con una simulación de fantasía u otro tipo de género.

Esta simulación, en forma de experiencia virtual, forma parte del plan S3, un proyecto para crear un nuevo Solid Snake, un soldado perfecto a través de una simulación de lo acontecido en "Shadow Moses" (donde tiene lugar el anterior videojuego) para tratar de estudiar si cualquier ser humano, bajo unas condiciones similares, es capaz de llegar a unos resultados concretos a través de la manipulación.

Un tercer clon de Big Boss, Solidus Snake, ex-presidente de los Estados Unidos y auténtico instigador de lo ocurrido en el anterior videojuego, resulta ser el único foco de realidad al que realmente podemos agarrarnos al descubrir que en nuestra niñez fuimos el mejor de los niños soldado adiestrados y empujados por él para la guerra. Solidus planea escapar del determinismo de sus genes y memes a través de la destrucción física de los Patriots y del sistema que estos representan destruyendo todos los aparatos electrónicos, paralizando Wall Street y cundiendo el caos por todo el mundo para poder establecer una zona libre en Manhattan, Outer Haven.

LO IMPORTANTE NO SON LAS PALABRAS SINO LO QUE HAY DETRÁS DE ELLAS, Y COMPRENDERLAS.

Al descubrir todo el entramado Raiden se pregunta hasta qué punto sus recuerdos y experiencias vitales pasadas son realmente ciertas: ¿qué es realidad y qué es ficción en nuestra vida?, ¿somos capaces de matar en una simulación siempre y cuando creemos que forma parte de las reglas del juego?, ¿no es acaso lo que hemos experimentado toda nuestra vida como jugadores sin cuestionarnos nada?, ¿hasta qué punto, entonces, nos manipulan en la vida real a través de los medios para que hagamos según qué cosas sin cuestionarnos nada?, ¿Es correcto lo socialmente establecido?

Al derrotar a Solidus en la batalla final nos liberamos de nuestro pasado, no sin antes preguntarnos si lo ocurrido ha sido por nuestra propia iniciativa o por la manipulación del sistema que nos ha llevado hasta este punto para acabar con el caos y volver las aguas a su cauce. En la secuencia final tanto Raiden como la persona tras su avatar llega a la inevitable cuestión, ¿quién soy realmente?

Es en este momento cuando Solid Snake hace acto de presencia y nos da una última lección: "lo importante no son las palabras, sino lo que hay detrás de ellas, y comprenderlas. Tienes

que encontrar algo en lo que puedas creer. Y lo tienes que encontrar por ti mismo. Y cuando lo hagas, nunca lo olvides. La vida no se trata solamente de pasar los genes. Podemos dejar atrás mucho más que solo ADN. A través del discurso, música, literatura y películas. Lo que vemos, escuchamos, sentimos, ira, alegría y dolor... Estas son las cosas que pasaré. Esto es por lo que vivo. Necesitamos pasar la antorcha, y dejar que nuestros hijos lean nuestros desastres y triste historia con su luz. Tenemos toda la magia de la era digital para poder realizarlo".

No podemos evitar ser influenciados por todo todo lo que nos rodea pero sí que podemos elegir con qué quedarnos y elegir quién queremos ser realmente. Puede que en determinados momentos de la vida, tal y como nos obligan a hacer Los Patriots, nos encontremos sin elección pero, incluso en esas circunstancias, podemos elegir qué hacer con esa experiencia. Es en este punto de nuestras vidas en el que nos convertimos en personas realmente independientes, ejemplo que se ve perfectamente cuando Raiden lanza su chapa identificativa en el que, sorpresa, aparece nuestro nombre. Raiden ha elegido desprenderse del jugador o jugadora para tomar sus propias decisiones e iniciar una nueva vida basada en sus propias decisiones. Te has convertido en un hijo de la libertad. Hemos llegado al fin de la infancia.



TE HAS CONVERTIDO EN UN HIJO DE LA LIBERTAD, HEMOS LLEGADO AL FIN DE LA INFANCIA.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER TIENE LUGAR DURANTE LA GUERRA FRÍA.

"BACK TO THE PAST, METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER".

La siguiente estación es "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (Konami, 2004). En esta ocasión viajamos al año 1964 y nos encontramos con el inicio de todo, Naked Snake, el futuro Big Boss. En este momento es simplemente un buen soldado enviado a una misión relacionada con el contexto histórico de la época. Si en anteriores "Metal Gears" nos hemos topado con futuros hipotéticos, en este momento la historia se centra en un período de tiempo muy marcado, la Guerra Fría. Y como nos indica el propio Kojima, el tema central de este videojuego será la "Scene", o dicho de otro modo, el escenario/entorno en el que nos encontremos.

Como bien sabemos, ya sea por novelas o películas como las protagonizadas por el espía británico James Bond además de otros medios la Guerra Fría fue una guerra marcada por la tensión entre EEUU y la URSS. Esta tensión entre las dos superpotencias marcaría toda la segunda parte del siglo XX: carrera armamentística y espacial, juego de inteligencia y espionaje, y situaciones donde nada es lo que parece. Y no sólo eso, dentro del juego se muestra al jugador muchísimos aspectos a nivel social, económico y político de lo acontecido tras la Segunda Guerra Mundial y como esta ha afectado al mundo en el que nos toca interactuar. Todo eso lo encontraremos condensado en el argumento de manera magistral.

El mensaje es claro esta vez: el contexto político-social en el que nos encontremos define nuestra vida por completo. El contexto y el espacio, creado por nosotros, nos definen, nos identifica y nos determina en gran medida. En el videojuego se nos representa de manera muy concisa: nos encontramos solos en un entorno hostil en el que tenemos que sobrevivir para cumplir nuestra misión, ya sea ocultándonos, comiendo animales o curándonos nuestras propias heridas. The Boss, antigua heroína de la Segunda Guerra Mundial y la que nos ha enseñado todo lo que sabemos acerca de la vida y el arte de la guerra, lo deja muy claro: "los enemigos y los aliados cambian con el tiempo, el bien y el mal lo definen los tiempos, lo único que puedes hacer es centrarte en la misión y ha-


FIN

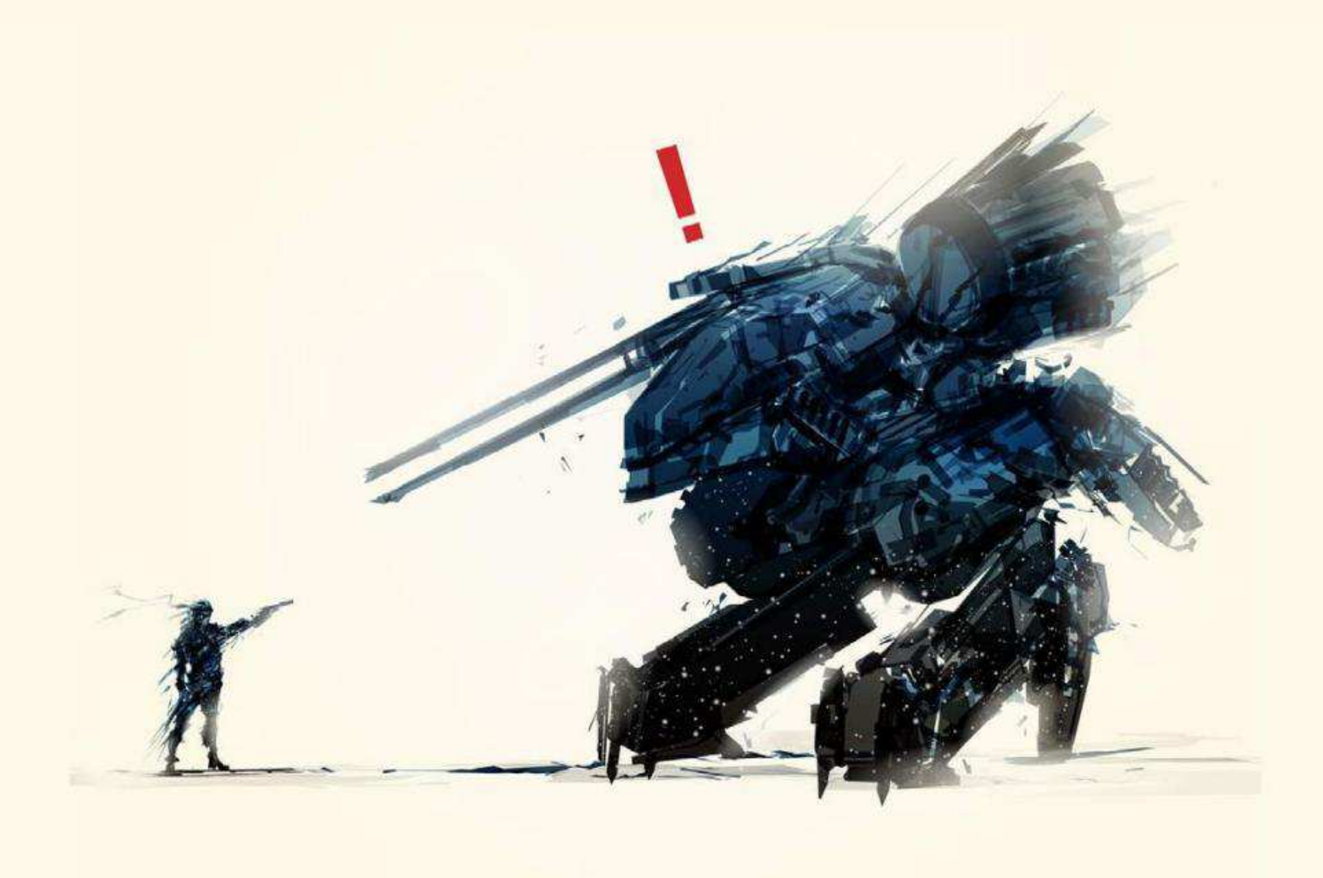
BIG BOSS ENTENDERÁ QUE AL FINAL NO DEBE TENER LEALTAD A SU GOBIERNO, SINO A SÍ MISMO.

cerlo lo mejor posible". No podemos enfrentarnos nosotros solos al mundo igual que no podemos escapar de la guerra si hemos nacido en un entorno hostil o del hambre si las circunstancias nos han puesto en ese lugar. De igual modo Snake no puede escapar a la misión que EEUU le ha impuesto, aunque esta implique traicionar a la persona que más valora en el mundo. La "Scene", por tanto, nos limita impone nuestro destino.

El propio juego ya se encarga de mostrarnos esto. Naked Snake, un veterano que empieza muy seguro de sí mismo, no se cuestiona sus motivaciones hasta que la misión le obliga a matar a su antigua mentora. No lo acepta pero todo le lleva inexorablemente hasta ese punto, incluso ella misma: "¿Y tú, Jack? ¿Qué vas a elegir? ¿Lealtad a tu país, o lealtad a mí? ¿Tu país, o tu antigua mentora? ¿La misión, o tus creencias? ¿Tu deber para con tu unidad, o tus sentimientos personales? Todavía no conoces la verdad. Pero tarde o temprano tendrás que elegir".

Para cumplir la misión tendrá que desprenderse de todas sus debilidades: la ira, el dolor, la tristeza, el miedo, la muerte y la alegría. Todo ello en forma de jefes finales, miembros del escuadrón de The Boss. El escenario del enfrentamiento final es toda una alegoría. Nos encontramos en un lugar repleto de pétalos blancos, nosotros, un arma (llamada irónicamente "The Patriot") y nuestra mentora en el suelo aceptando su final. Del propio jugador o jugadora depende hacer uso de "nuestro patriotismo" y acabar la misión o no pulsando el gatillo (botón del mando). Tenéis, Snake y tú, que acabar con su vida.

El final del juego es asombroso. Con unas pocas palabras e imágenes logramos pasar el mismo trauma que pasa nuestro avatar. Hemos cumplido la misión, nos hemos pasado el juego, deberíamos estar alegres por haber terminado la partida pero nos sentimos profundamente vacíos,



vacíos porque nos hemos visto envueltos en un escenario que nos ha empujado a hacer algo que no queríamos, todo por patriotismo. Hemos perdido contra el contexto y ha sido este el que ha decidido que somos como somos. Por eso no existe alguien a quien la política no le afecte, porque queramos o no, influencia nuestras vidas mucho más de lo que pensamos y, por eso mismo, no puede existir nadie apolítico, nadie que no tenga ideología o forme parte de alguna. Ese es el mensaje que quiere transmitir Hideo Kojima.

Pero podemos ir más allá y cuestionarnos algunos aspectos en referencia a esto, ¿cuál era realmente el objetivo de The Boss al desertar a la Unión Soviética?, ¿Por qué traicionó a su país y su misión? En el videojuego se nos cuenta que ella, en un período en el que trabajaba para la NASA, fue realmente la primera persona y mujer en viajar al espacio con el objetivo de estudiar cómo el cuerpo humano se podía adaptar a unas situaciones tan extremas. La misión fue un completo fracaso y nunca fue expuesta a la opinión pública pero cambió para siempre la percepción que The Boss tenía de la "scene". Desde el espacio, observó un mundo que no tenía fronteras físicas, un mundo que podía ser uno. Por con-

EL FINAL DE "MGS3" DETERMINA TODOS LOS SIGUIENTES JUEGOS DE LA SAGA.

"MGS4" PLANTEA UN MUNDO CONTROLADO POR MEGACORPORACIONES.

siguiente, esta idea la cambió, ¿era posible crear un mundo en el que no existieran fronteras políticas ni conflictos?

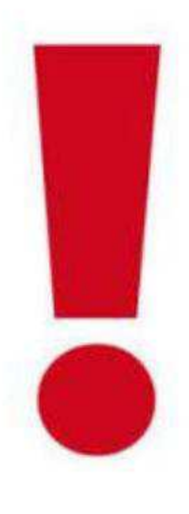
Esta forma de ver el mundo, esa convicción, será el legado que The Boss deje a todos los personajes de "MGS3", inclusive a su protagonista, Big Boss quien entenderá que finalmente no debe tener lealtad a su gobierno, sino a sí mismo, a su mentora y su voluntad. Cada uno de los miembros de la misión hará esa meta en la suya propia, pero cada uno seguirá un camino y unos métodos diferentes, de este modo nuestro comandante, Zero, entenderá que el mejor modo de unificar el mundo es convirtiéndose él mismo en la "Scene" a través del control de la información y los medios, esto es, a través de la futura creación de una IA llamada los "Patriots". Big Boss, por su parte, incapaz de aceptar la muerte de The Boss, intentará cambiar el mundo y la "scene" a través de su propia lucha personal, de la creación de una nación de soldados sin gobierno, ideologías y fronteras que crezca en poder e influencia suficiente para enfrentarse al mundo.

EL FINAL, "METAL GEAR SOLID 4".

Viajemos al año 2014 con "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" (Konami, 2008). Nueves años después de los incidentes de Shadow Moses nos encontramos en un mundo basado en la economía de guerra que ha llevado a crear poderosas compañías militares privadas que se extienden por todo el mundo. Cinco de estas compañías pretenden unirse para convertirse en una entidad: Outer Heaven, con un capital muy similar al de la propia EEUU. Por otro lado, todos los soldados tienen unos añadidos especiales controlados por la IA, nanomáquinas introducidas en el interior que regulan muchos de sus aspectos biológicos y mentales. Liquid Snake sigue vivo y pretende utilizar Outer Heaven para desconectar todo el sistema a través de las armas nucleares e instaurar una auténtica anarquía. Solid Snake, envejecido prematuramente al tratarse de un clon, se enfrentará a una última misión.

Como vemos, nos encontramos en una historia contrafactual con todo un contexto político y social inventado por Kojima, interesado en mos-


V



EL MUNDO SE HA CONVERTIDO EN UN LUGAR UNIDO POR LA GUERRA.

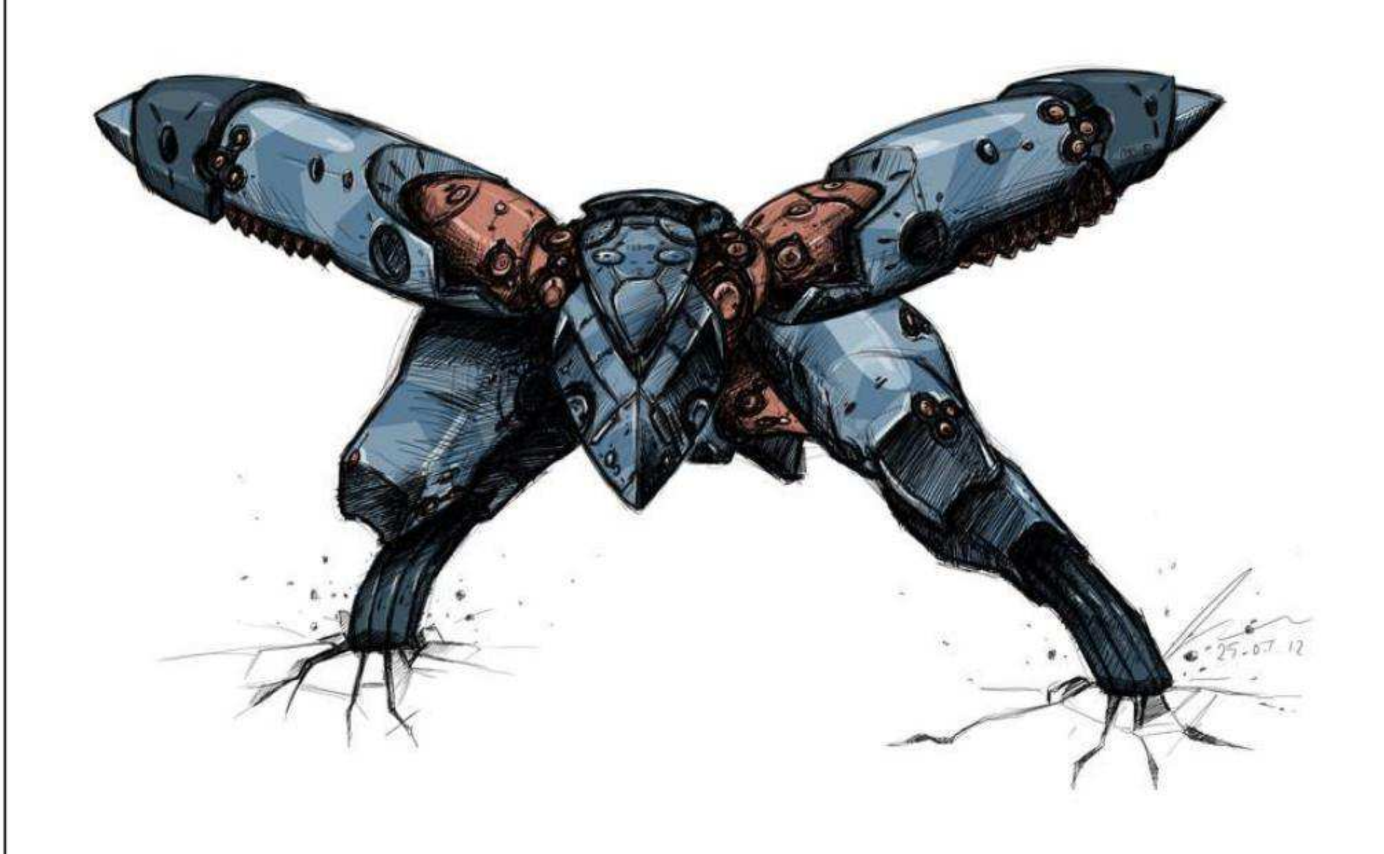
trarnos un posible futuro no tan alejado de nuestra realidad actual. En nuestro mundo, las compañías privadas están alcanzando cada día más influencia, son más grandes, más fuertes y tienen una economía más potente que muchas naciones . Esto, sumado a la creciente economía capitalista de guerra que mueve toda la situación de Oriente nos debería hacer reflexionar sobre la realidad presente. De igual modo, el mundo de la tecnología y las nanomáquinas podría no estar tan alejado como pensamos. La unión biotecnológica será tarde o temprano un hecho que nos llevará a debatir múltiples aspectos morales.

En palabras de Hideo Kojima, el tema de este juego será

Arte conceptual de "Wolfenstein: Old Blood" (MachineGames, 2015)

el "Sense", el sentido, cómo nos sentimos y cómo el sistema es capaz de manipular fácilmente nuestros sentimientos para variar nuestra experiencia sobre cualquier aspecto. Nos referimos aquí al sentido que nos hace vivir y que da sentido a todo lo demás. Si en "MGS3" encontrábamos pétalos de rosas blancas como símbolo de la voluntad de The Boss, en este caso nos hallamos con sutiles pétalos de rosas azules en diferentes momentos de la historia. Como sabemos, las rosas de ese color no existen y por tanto no forman parte de la naturaleza. La voluntad de The Boss está presente en todo el contexto pero de una manera pervertida y artificial, no natural. Mientras que ella soñaba con un mundo unido política y socialmente, sin barreras, la humanidad ha convertido este mundo en un lugar unido por la guerra, el conflicto y la sed de sangre donde las personas no son más que números en un sistema.

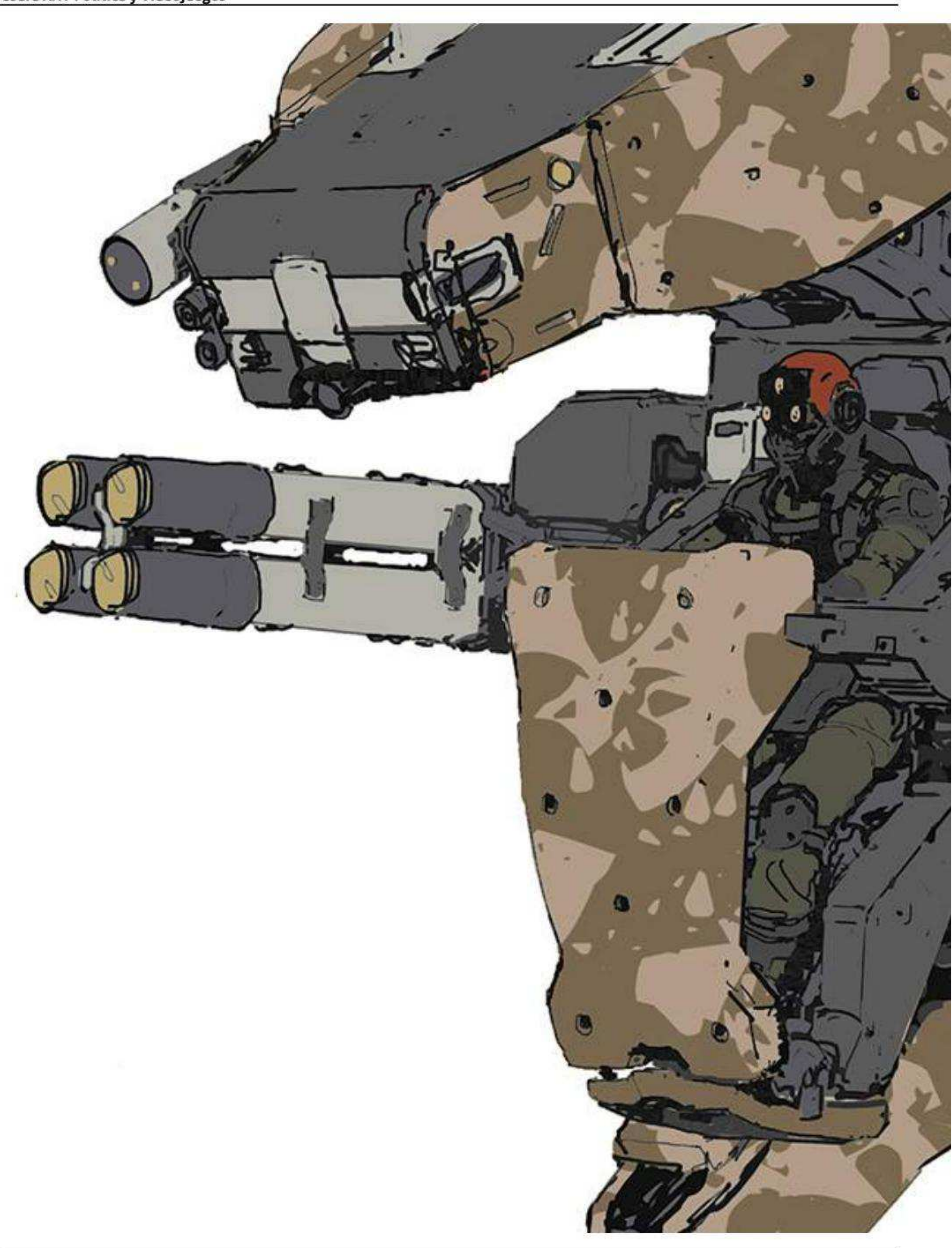
En el mundo cinematográfico nos hemos encontrado ante la vicisitud de qué es lo que haría una IA para tratar de convertir el mundo en el mejor posible según sus parámetros. Esto aparece en multitud de títulos: "2001, una odisea en el espacio"; "Terminator", "Trascender", "Matrix"... En este caso, la IA de los Patriots entiende que el mejor mundo posible, teniendo en cuenta la voluntad de Zero y The Boss, es un mundo en el que la economía está dirigida, los conflictos están perfectamente controlados,

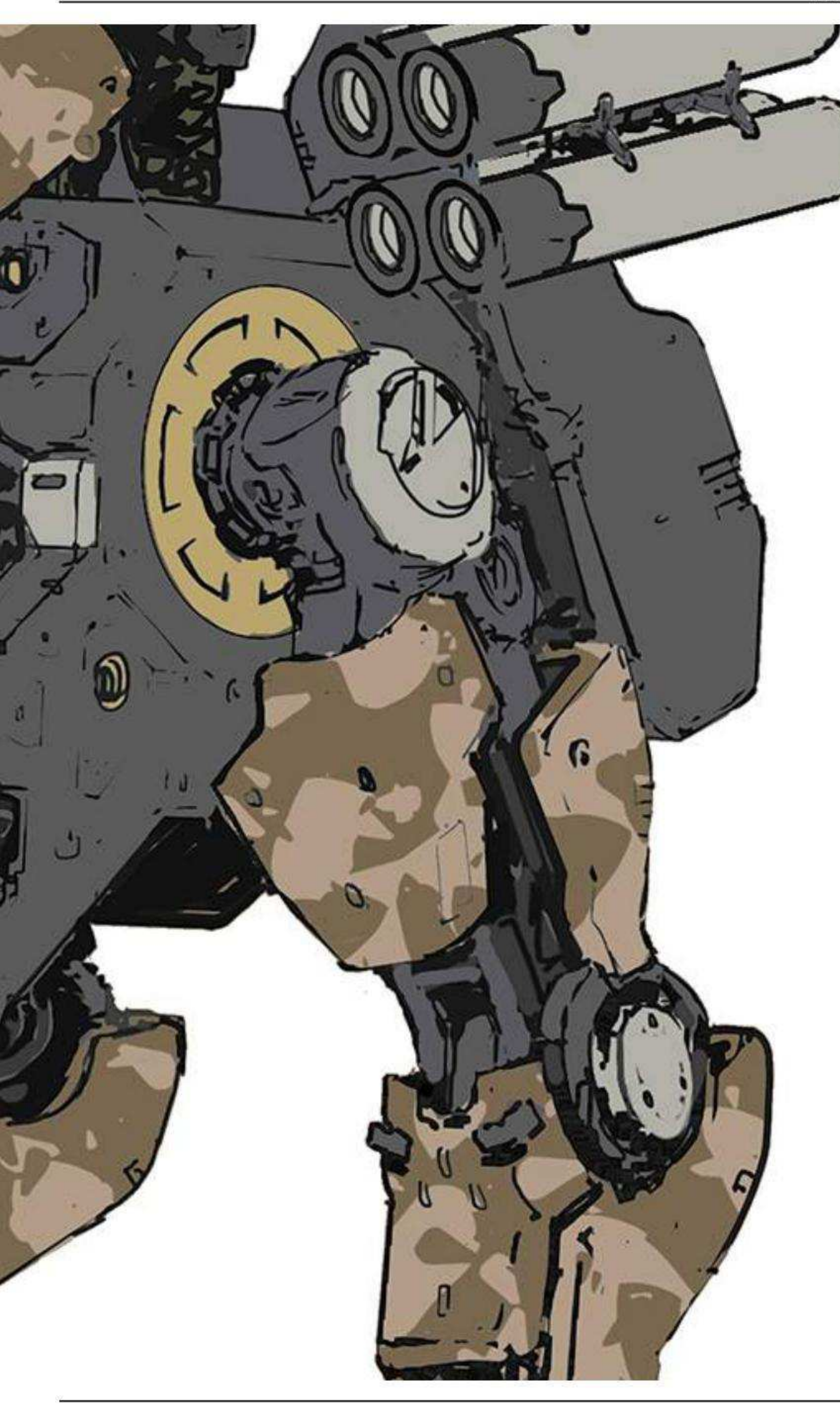


SENTIR NUESTRA EXPERIENCIA INDIVIDUAL ES EL ASPECTO MÁS LIBRE DEL SER HUMANO.

como un negocio más del que se obtienen innumerables beneficios, y no existe libertad. Gracias a esto otras personas pueden vivir tranquilas y cómodas sin hacerse daño entre sí mientras que los dedicados a la guerra están metidos de lleno en ella. Es decir, no existe una única manera de ver el mundo ni una utopía clara a la que nos podamos lanzar. Como se encarga de recordarnos "MGS5" a través de una frase de Nietzsche: "no existen hechos, sólo interpretaciones", y cada personaje, incluido los "malos" harán las suyas para construir el mundo que ellos desean.

Tú, como Solid Snake, te encuentras de lleno entre el sistema perfectamente controlado de los Patrios y el intento anárquico de Liquid, ¿qué opción es mejor?, ¿existe una opción mejor? y, ¿qué hacer con el poco tiempo que te queda de vida? Ya no manejas a un joven y esbelto Snake capaz de destruir tanques bípedos, ahora eres un hombre cansado y mayor, al que le duele la espalda, el cuerpo y está harto de la guerra y de la vida. Un Solid Snake que además ha visto cómo todo su mundo se ha ido a pique hasta abocar en el momento en el que nos encontramos. Un sentimiento parecido al que cualquier individuo que haya sufrido una guerra y después una postguerra debió de sentir a lo largo del siglo XX. No somos números, somos personas que sienten, aspecto que se representa muy inteligentemente en la narración a través





Arte conceptual del juego "Metal Gear Solid IV".

de la barra de "Psique" que sustituye a la clásica de "Life", de los anteriores "MGS".

El único aspecto inherente humano y que, a la vez nos diferencia de las máquinas, es nuestro modo de sentirlo todo, nuestra experiencia individual, el aspecto más libre de la humanidad. Un mensaje similar al que el Arquitecto trataba de transmitir a Neo en "Matrix Reloaded". No sólo podemos percatarnos de esto en las secuencias de video, sino que todas las conversaciones y situaciones nos llevan hasta esa conclusión, en especial los enfrentamientos con los jefes finales que, en esta ocasión y al contrario que en "MGS3", nos ayudarán a dejar de ser una bestia para conectar con todo aquello que nos hace humano: la risa, el llano, la cólera y el grito. Estamos vivos porque sentimos, luego, lo importante es vivir y luego, como se dijo en "MGS2", elegir qué hacemos con nuestra vida en el contexto que nos haya tocado vivir.

LA PEQUEÑA REVOLUCIÓN, "METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER".

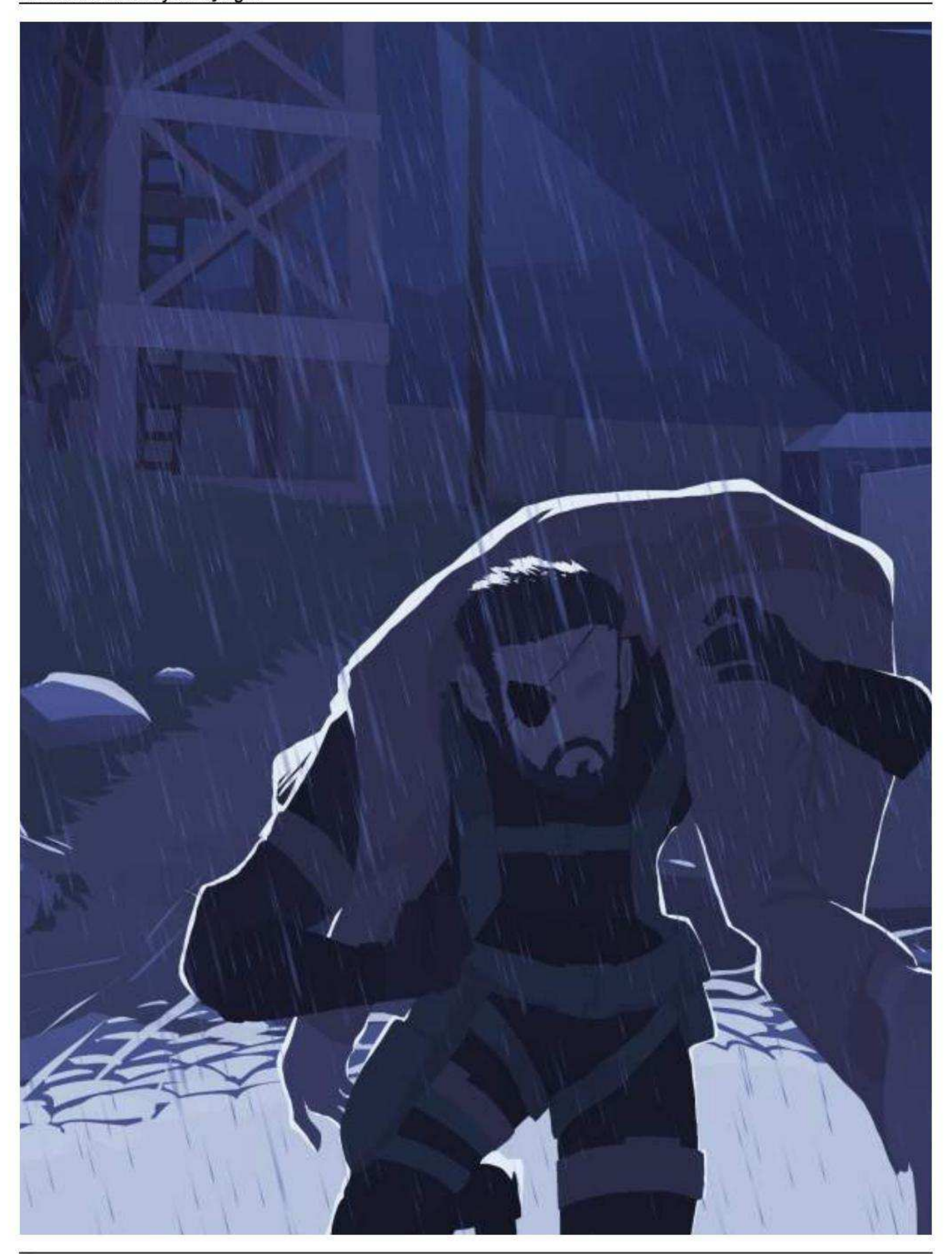
Volvamos una vez más al pasado, al año 1974 en Costa Rica. Los inicios de Big Boss y la creación de su utopía libre. En este juego, "Metal Gear Solid Peace Walker" (Konami, 2010), nos encontramos de nuevo con un período real y muy definido en el que la influencia del Che Guevara y su carisma y el conflicto de los misiles de Cuba se encuentra muy presente, todo ello sin olvidar las triples alianzas, los engaños y los pactos. El tema principal del juego será la búsqueda de la paz a través de la disuasión nuclear, tal y como ocurrió realmente en el período de la Guerra Fría. El juego llega va más allá y nos muestra las consecuencias de una paz construida sobre una base tan inestable y de poca confianza basada en el miedo al otro y a sus armas. Bailando en una cuerda floja en el que el mayor despiste hacia un lado u otro nos puede hacer caer en una guerra nuclear que puede acabar con el mundo. Así pues, ¿es esto una paz verdadera?, ¿justifica el incremento de armamento entre los bandos?, ¿es bueno para la humanidad encontrarse en una falsa estabilidad?

¿ESTÁ JUSTIFICADO EL INCREMENTO ARMAMENTÍSTICO PARA IMPONER LA PAZ EN EL MUNDO?

A esta pregunta intentarán responder todos los personajes involucrados en la trama a través de sus perspectivas particulares. Por adelantar acontecimientos, diremos que finalmente esta decisión recae nuevamente en una IA que decidirá si lanzar o no un arma nuclear. De este modo nadie se verá moralmente afectado en caso de tomar una u otra decisión y esta se encontrará debidamente justificada. La clave es que esta IA está desarrollada en base a la voluntad de The Boss, que llegará a sus propias conclusiones al respecto: sus ideales

Arte conceptual de "Metal Gear V".


18
19
17
16
22
23
21
20
25
24



[redacted]

son. Esto ocasionará que Big Boss se sienta traicionado por el abandono de su voluntad y pase a construir la suya propia: luchar contra el mundo de la manera en que sea necesaria hasta lograr convertirlo en lo que él desea que sea, un lugar donde puedan ir todos aquellos que no quieran vivir en ese contexto y ser libres aunque el resto del mundo los vea y trate como simples terroristas. Zero, por su parte, cree que sólo es posible lograr la paz y la unificación del mundo a través del control. Nuevamente nos preguntamos, ¿es posible cambiar el mundo?, ¿es posible que exista la verdadera paz o está siempre estará basada en falsas esperanzas y conflictos latentes?

NUESTRO FINAL, "METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES Y PHANTOM PAIN".

Hagamos nuestra última parada en este viaje de preguntas sin respuestas y de cómo la política y el sistema es capaz de condicionar a cualquier persona. "Metal Gear Solid V: Ground Zeroes/Phantom Pain" (Konami, 2014/2015), 1984, nos encontramos cerca del fin de la Guerra Fría y en el paulatino pero irremediable desmembramiento de la Unión Soviética. En este videojuego es quizás donde Kojima nos muestra el mensaje más profundo y desgarrador y donde notamos la fuerte influencia de dos obras: 1984 de George Orwell (control, neolengua) y Moby Dick de Herman Melville (camaradería, venganza).

El tema principal del juego trata la raza y la venganza, el dolor de aquello que hemos perdido pero que aún sentimos y del vacío que esa carrera a ninguna parte nos deja. Pero fuera del mensaje principal nos encontramos con otros que nos hablan sobre nuestro mundo actual y, en concreto, sobre la identidad. Este es el término central sobre el que se vertebra este "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain". Y nos referimos con esto tanto a la identidad personal como a la identidad colectiva que se forma, en este caso, a través de la venganza, móvil que convierten como objetivo de su propia vida todos los personajes que forman la trama, de un modo u otro, incluído el propio jugador. Si, el propio jugador, ya que al final del juego descubrimos que realmente nosotros no somos el verdadero Big Boss. Somos un soldado más de la antigua "Mother Base" que han utilizado para hacerse pasar por el verdadero, somos un fantasma. Esto, alejándonos de aspectos narrativos, encierra otro poderoso mensaje que ya vimos en "MGS2", cualquier persona, si las condiciones son las adecuadas, puede convertirse en Big Boss. Así que tú, como jugador, al estar en ese contexto te encuentras de lleno con que te has convertido en la leyenda, en el considerado mejor soldado del siglo XX. Nuevamente se nos recuerda hasta qué punto la "Scene" determina nuestro destino.

Hideo Kojima se moja y nos muestra lo que, en su opinión, la globalización está haciendo con muchas de las culturas y poblaciones de nuestro mundo: tal y como el propio autor nos hizo saber a través de Twitter: "Theme of "MGSV" is "GENE" - "MEME" - "SCENE" - "PEACE" - "RACE". Story touches the misunderstanding, prejudice, hatred, conflict caused by the difference of language, race, custom, culture, and preference". Uno de los mayores ejemplos lo encontramos en la base que, como Big Boss, estamos construyendo y desarrollando a lo largo de todo el juego bajo el nombre de "Diamond Dogs". En esta, vamos reuniendo a todo un conglomerado de individuos multicultural bajo nuestro mando en lo que Foucault denominaría una "heterotopía", es decir, un espacio



[redacted]

Arte conceptual del juego Victoria II (Paradox Development Studios, 2011).

dinámico, cambiante y marginal donde las personas que no tienen voz pueden construir una nueva identidad personal y colectiva que rompa los clásicos constructos de género, raza y clase que nos vienen impuestos al nacer.

En un rango más amplio podemos decir que el ser humano está unificando el planeta gracias a la rápida expansión de sutiles mecanismos globales como Internet, los medios y el idioma. El inglés se está convirtiendo en el idioma más hablado en todo el mundo y es considerado el idioma global por antonomasia pero, ¿cómo ha conseguido este avance prácticamente sin darnos cuenta? y, ¿qué problema existe con eso? Bien, como sin duda nos habremos dado cuenta, muchos términos anglosajones ya se encuentran perfectamente arraigados tanto en nuestra sociedad como en nuestro subconsciente. La palabra "STOP" en las señales, términos como "Halloween", "mainstream", "cool", "freelance" y un largo etc. Igual ocurre con el resto de medios como la música, el cine, las series de televisión... todo ello nos transmite una serie de valores. Incluso estamos obligados a aprender inglés, si no queremos quedarnos atrás como sociedad. Esto, "per se", no es malo, pero el argumento del juego nos lleva a replantearnos ciertos aspectos como el hecho de que, a través del lenguaje, una cultura es capaz de ir comiéndose a otra, como si de un parásito se tratase. Es la manera en la que el mundo se está adaptando a los patrones estadounidenses y el lenguaje es la primera vía por la que luego entrará todo lo demás: pensamiento, cultura, economía y política. Sólo hemos de observar hasta qué punto se va pareciendo nuestra mentalidad y modo de hacer cualquier cosa con la de un estadounidense, ¿es esto positivo o negativo?, ¿debe tender el mundo a poseer una única cultura global con todo lo que ello conlleva? y, ¿os habéis planteado alguna vez hasta qué punto los términos y las etiquetas cambian nuestro modo de pensar y nuestro modo de ver el mundo? Lo dejaremos a opinión de cada uno, pero es cierto que durante el transcurso del videojuego se nos muestran algunos aspectos negativos que ello puede traer y hasta qué punto estamos perdiendo nuestra identidad personal, nuestro pasado y la heterogeneidad y variedad de culturas que son propias del ser humano. Por tanto, si todos somos iguales, convertimos el contexto en uno sólo y acabamos pensando igual, ¿quiénes somos realmente nosotros?

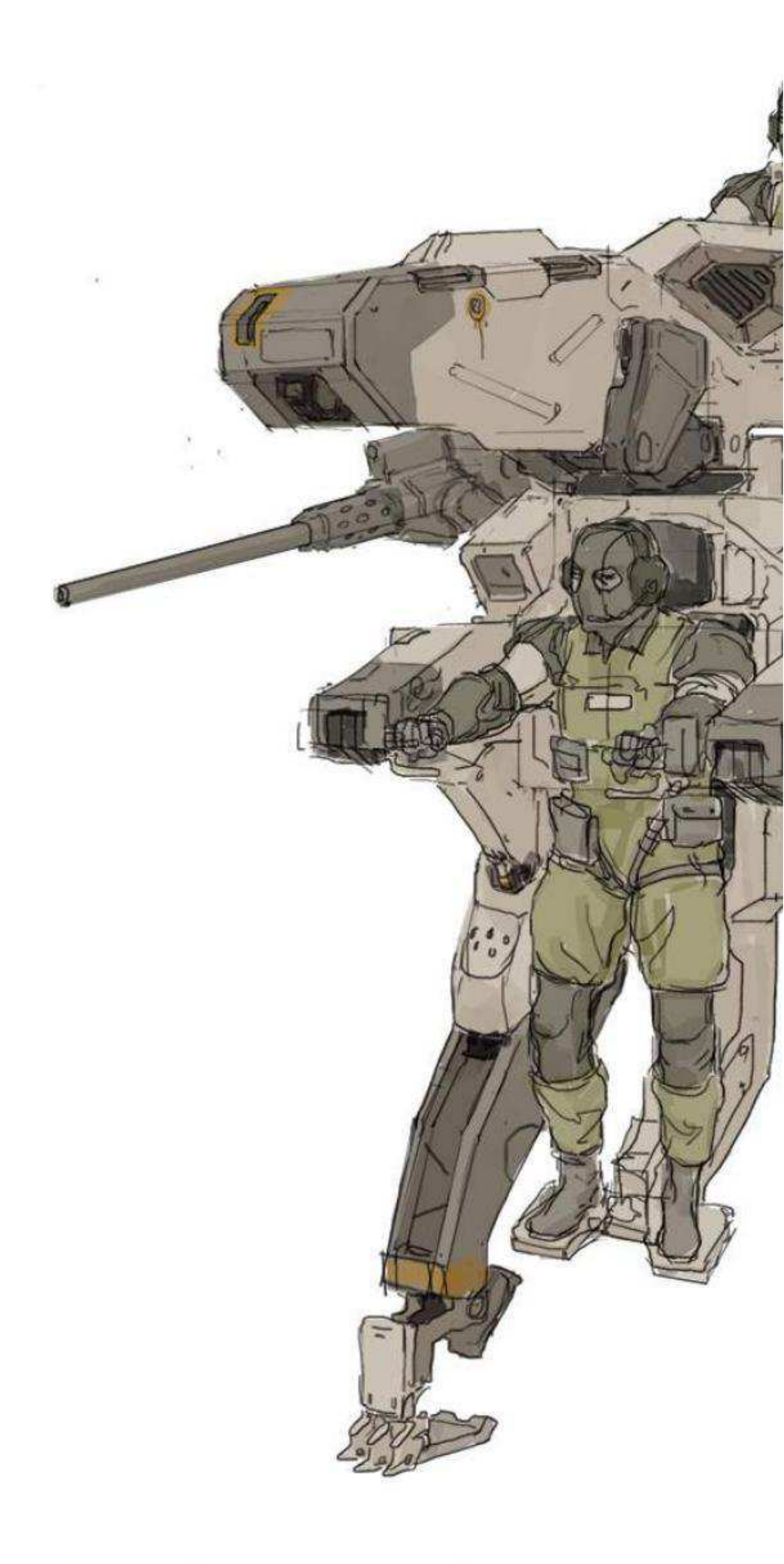
Por otra parte es en este juego donde Kojima también se suelta la melena y nos habla sin

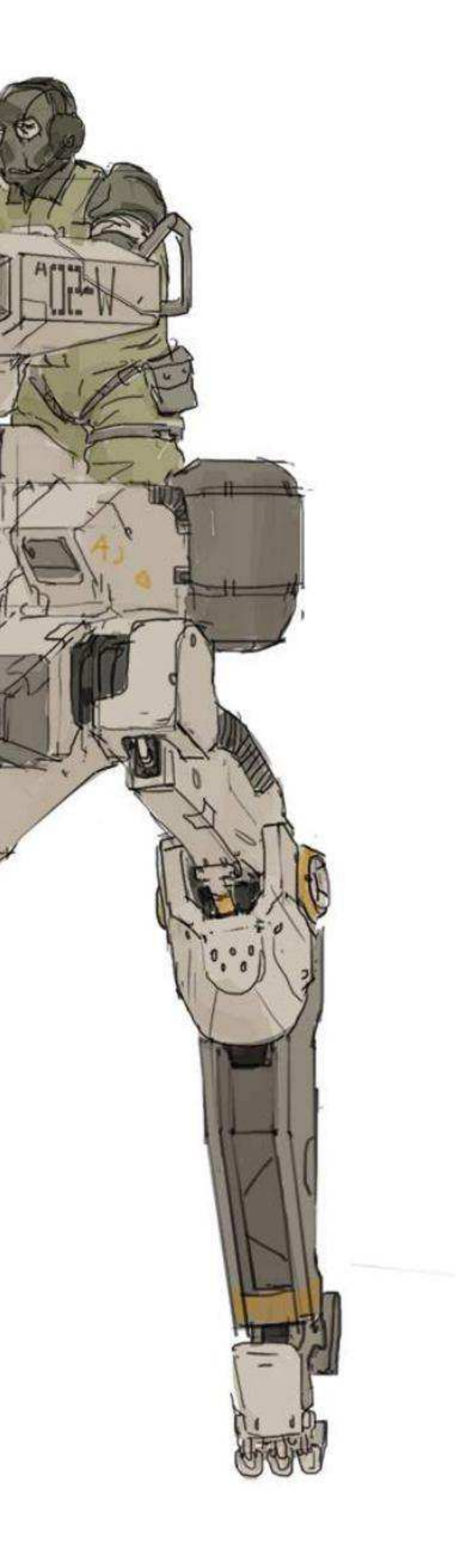
tapujos de su opinión acerca de la disuasión nuclear. En un momento determinado del videojuego podemos ser capaces de desactivar todas las armas nucleares del mundo, momento en el que saltará una escena donde nos da todo un mensaje sobre el armamento nuclear existente en el año 1984, los acuerdos alcanzados para menguar la gran cantidad e incluso una del presidente estadounidense Barack Obama sobre su discurso acerca de un mundo libre del desastre nuclear en el año 2009.

Ya no tratamos con un clásico videojuego, el medio está madurando y evolucionando. A lo largo de todas estas historias nos encontramos con mensajes políticos muy importantes. No se conforma con hacernos reflexionar, sino que la propia saga se atreve a dejarnos una opinión muy clara y antibelicista sobre diferentes aspectos que nos conciernen a todos a día de hoy. Nos atrevemos a preguntaros, ¿seguís pensando que alguien puede ser apolítico?

FIN.




TWO PERSON MG 02
二人口りメタルギア
>A.J. 13


A02-W



JUEGOS DE GUERRA.

POR: DANNY PANIZO.

Hay una secuencia en la película "En Tierra Hostil" (Kathryn Bigelow, 2009) en la que uno de los protagonistas de la película, un marine de EEUU desplegado en una misión de artificiero en Iraq en el año 2004 se encuentra en la base jugando a "Gears of War" (Epic Games, 2006). La escena va haciendo un plano contra plano entre el marine y la pantalla de juego centrándose en la enorme violencia del título y la expresión de concentración del soldado hasta que llegamos a un primerísimo primer plano, que es cuando aparece en escena el psicólogo del batallón.



LA GUERRA COMO LA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL.

El marine entonces muestra síntomas del síndrome de estrés postraumático al preguntarle al psicólogo "¿Y si lo único que puedo ser es un cadáver en una cuneta iraquí? Es lo lógico. Es una guerra, no para de morir gente ¿por qué no yo?". A lo que "Doc" le responde con un rotundo "No le des más vueltas y piensa en otras cosas. ¿Vale? ¡Deja de obsesionarte!". Este intercambio en esta pequeña escena entre dos personajes no es gratuito. En una película que trata de aportar un punto de vista diferente de la guerra de Iraq, una de las menos populares en la historia de EEUU, retrata no una mala praxis profesional sino la idea generalizada que se intenta plantar en la sociedad sobre la guerra.

Vale que en EEUU se tiene un gran respeto por los miembros de sus fuerzas armadas, llevando a tener un día festivo nacional llamado el Día del Veterano donde se rinde tributo a todos aquellos que han servido en cualquier rama de las fuerzas armadas. Pero la idea que todos tenemos de los soldados es la de héroes intachables, de protectores del mundo. Especialmente si son soldados norteamericanos de la Segunda Guerra Mundial. Y esto no se ajusta a la realidad de un conflicto armado.

...

En el mundo real los soldados son personas normales. Como tú y como yo. Y cuando hablo de soldados, me refiero a los de ambos bandos. Ni los norteamericanos eran unos santos ni los soldados del Tercer Reich eran unos locos desalmados. Sin embargo, siempre que vemos una obra sobre la Segunda Guerra Mundial tenemos la sensación de que los norteamericanos son unos héroes, y estamos deseando que maten al mayor número posible de "boches".

Este enaltecimiento de la Guerra como una lucha entre el bien y el mal donde "la historia la escriben los vencedores" no es algo reciente. Quizás habría que contemplar la "Ilíada" (Homero, siglo VIII A.C) como la primera obra propagandística bélica conocida, donde unas federaciones de



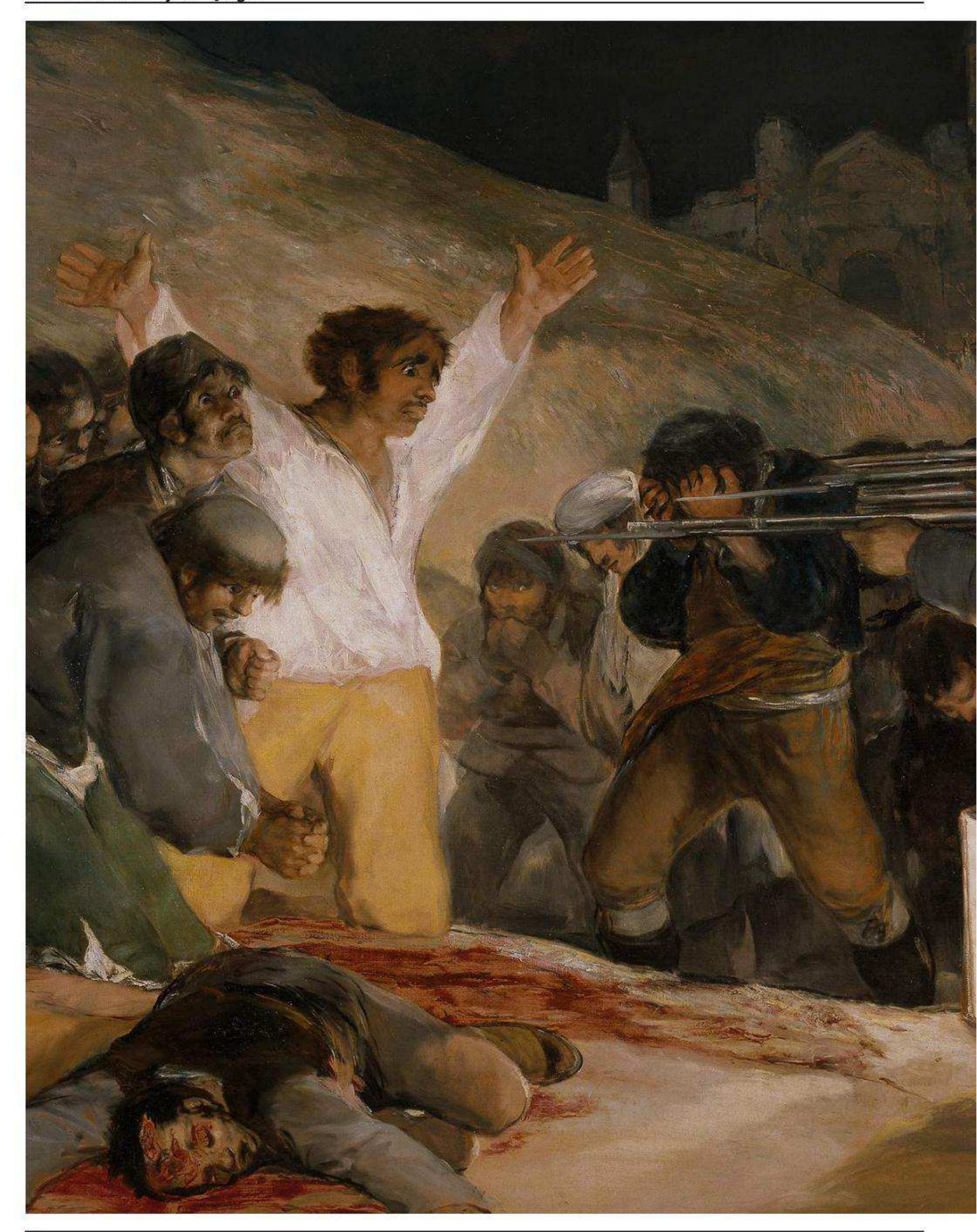
estados griegos se unieron para aniquilar a los cobardes y traicioneros troyanos. Sin embargo, las investigaciones históricas no creen que la obra de Homero sea más que una epopeya mítica que se aproveche de una Guerra en Troya acaecida siglos antes para exponer una obra lírica.

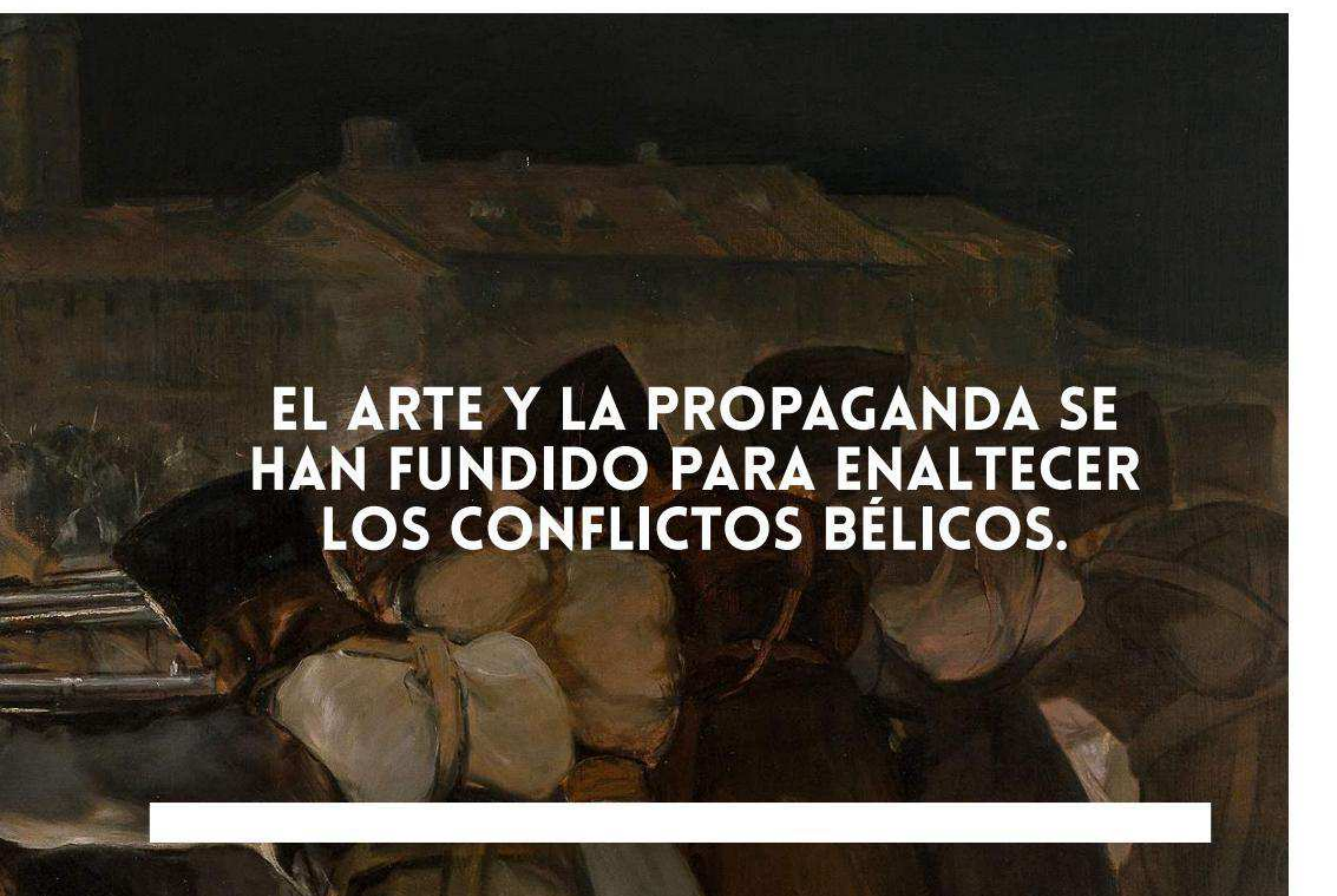
Desde entonces hemos visto como el arte y la propaganda se fundía para enaltecer los conflictos bélicos y convertir en héroes legendarios a sus protagonistas. Haciendo que muchas de estas



"LA ILIADA" ES LA PRIMERA OBRA PROPAGANDÍSTICA BÉLICA.

Imagen ilustrada de la Guerra de Troya encontrada una crátera atenienses.





historias se encuentren en la línea difusa entre la leyenda y la realidad que se suele trazar en los campos de batalla. Desde las estatuas de Generales, Reyes y Emperadores Grecorromanos a los cuadros de gran formato de David y Goya sobre las guerras Napoleónicas. En todas estas obras los protagonistas son héroes valientes, a los que se les exaltan todas las virtudes deseables, y donde los enemigos son representados como alimañas, sádicos, o donde en muchas ocasiones se les representa como entes sin rostro, siendo un ejemplo muy claro el cuadro de "Los Fusilamientos del 3 de Mayo" (Francisco de Goya, 1814).

Este enaltecimiento de los buenos como los héroes puros sin mácula y los malos como unos seres degenerados y retorcidos ha trascendido de la propaganda y el arte de carácter propagandístico hasta la percepción popular, lo que demuestra la eficacia de transformar la cultura en un vehículo político.

Tomemos como muestra el contraste entre dos conflictos bélicos del siglo XX. En la Segunda Guerra Mundial los aliados, y especialmente el ejército norteamericano eran los buenos. Hay cientos de películas dedicadas a diferentes batallas, todas mostrando el lado heroico de los soldados. Su solidaridad ante un enemigo avasallador, que siempre les supera en número y que es precisamente su espíritu lo que siempre les hace vencer.

En contraste cojamos el mismo bando, el ejército norteamericano, pero esta vez vayámonos a la Guerra de Vietnam una de las derrotas más estrepitosas de EEUU. La percepción, propiciada por los medios (especialmente la televisión) que cubrieron la crueldad de la Guerra y el giro que dio el arte hacia la llamada contracultura que describió el conflicto de manera amarga, centrándose en cuestionar la presencia de EEUU en Vietnam.

Este concepto podemos resumirlo en las dos imágenes más populares de ambos conflictos. La primera, "Alzando la Bandera en Iwo Jima" (Joe Rosenthal, 1945) en los últimos estertores de la Segunda





World Press Photo of the Year 1977 por Francoise Demulder.

LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN HAN SIDO USADOS COMO EMISORES DE PROPAGANDA.

Guerra Mundial, y la segunda, "Napalm Girl" (Nick UT,1972), donde una niña malherida y desnuda por un ataque con Napalm llora horrorizada.

Y aunque aún no se haya finalizado la discusión sobre si los videojuegos son arte, cultura o entretenimiento, de lo que no cabe ninguna duda es que son parte del ecosistema de los medios de comunicación. Y por eso los videojuegos también han sido usados como emisores de la propaganda. Ya sea de forma intencionada o por el simple hecho de que los desarrolladores forman parte de la misma sociedad que se ve influida por esa percepción popular sobre diferentes hechos que moldean su realidad. El caso es que en los últimos años los videojuegos se han visto inundados de mensajes propagandísticos, coincidiendo con el auge de los "First Person Shooters" (de ahora en adelante "FPS").

Ya sea disparar a nazis, comunistas, yihadistas o cualquier otro arquetipo de enemigo, en juegos que se definen como las experiencias más realistas hasta la fecha es cuanto menos inquietante. Por fortuna nunca he vivido una guerra, pero no me imagino que la Batalla de Faluya (Iraq, 2004) como un nivel de "Battlefield 3" (EA DICE, 2011). Ni tampoco me imagino a todos los soldados de la "Wehrmacht" como sádicos perversos, tal y como se los imaginan en "Wolfenstein: The New Order" (Machine Games, 2014).

Esta oleada de juegos de guerra que nos empezó a inundar desde finales de "la sexta generación de consolas" con la proliferación de los "shooters" de la Segunda Guerra Mundial. Pero no fue hasta los años 2006 y 2007 que los videojuegos pasaron de la ideología del héroe que lo arriesga todo contra un enemigo que le desborda propia de las sagas "Medal of Honor" (EA, 1999-2012) y "Call of Duty" (Activision, 2003-Actualidad) en sus orígenes, para pasar a retratar al enemigo demoníaco en conflictos modernos.

Estos dos impactos fueron "Gears of War" (Epic Games, 2006) y "Call of Duty 4: Modern Warfare" (Infinity Ward, 2007). El primero retrata a un enemigo duro, cruel y que puede aparecer de cualquier lado que es considerado una plaga (de hecho se les denomina como "locust" que es la palabra en inglés para mangosta, una plaga de los cultivos y especialmente célebre por el episodio bíblico en la historia de Moisés) y que debe ser exterminado, premiando las formas más brutales y sádicas de acabar con ellos. Y el segundo por instaurar el falso realismo, donde en un conflicto aparentemente realista y actual, se presenta una situación en la que la superioridad tecnológica no es suficiente contra un enemigo que es capaz de todo, incluso detonar una bomba atómica en sus propias ciudades con tal de llevarse por delante a un gran número de enemigos.

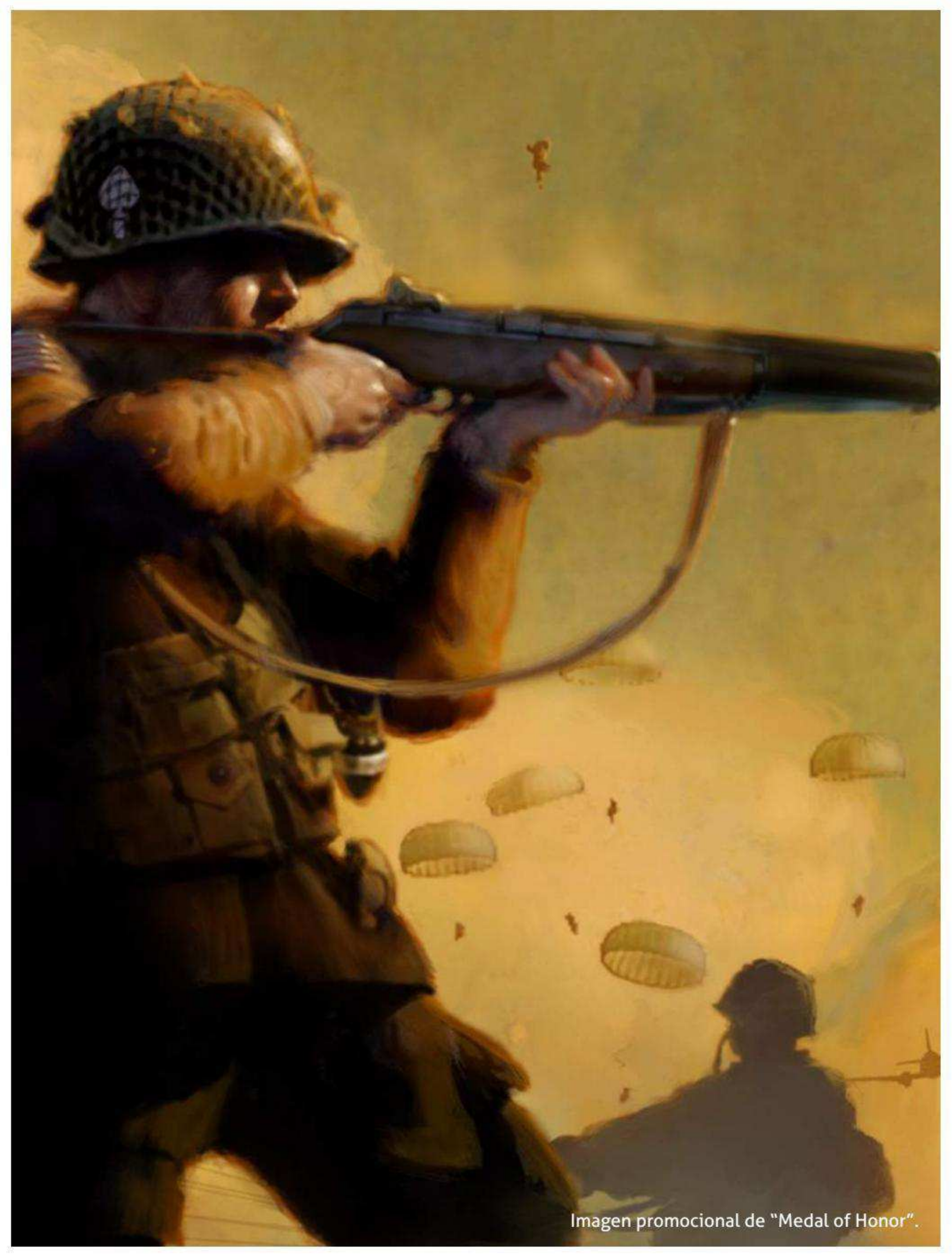


Imagen promocional de “Medal of Honor”.

Desde ese momento, ya no encarnábamos al héroe silencioso que era capaz de recorrer el conflicto realizando grandes gestas como salvar compañeros, neutralizar enemigos y avanzar hasta liberar la Tierra del mal. Ahora somos el héroe gris que hace lo que sea necesario. La última frontera ante un enemigo psicópata.

Y no sólo cambia el tipo de héroe, también cambia el escenario. De la Europa o la Asia ocupada, donde combinamos pintorescos pueblos europeos con campos de batalla en bosques y selvas, pasamos a juegos donde el campo de batalla es urbano. Donde el ataque puede pasar en nuestro mundo real. Desde el polémico "Nada de Ruso" ("Call of Duty: Modern Warfare 2" (Infinity Ward, 2009)) que nos pone en el lugar de un agente de la CIA infiltrado en un grupo de terroristas en un atentado en el aeropuerto de Moscú, a todos los juegos de guerra donde un enemigo superior ataca grandes ciudades destruyéndolas.

El enemigo puede ser un nazi, un comunista, un yihadista o pueden ser entidades ficticias como alienígenas, robots o cualquier ente sin rostro ni identidad propia. ¿Acaso hay mucha diferencia entre los rusos de la saga "Modern Warfare" (Infinity Ward, 2007-2011) y los alienígenas de "Crysis" (Crytek, 2007-2013)? Los enemigos se explican como una radicalización ideológica que los convierte en seres deplorables sin un ápice de humanidad, cuando la realidad es mucho más compleja, y cada bando se compone de cientos de historias humanas que explican el alineamiento ideológico (o incluso la ausencia del mismo) de cada bando.

LA "GAMIFICACIÓN" DE LA GUERRA.

No obstante, si algo caracteriza la politización de este medio es la idea de convertir la guerra en un juego. En el resto de artes los héroes lo arriesgan todo por conservar el hogar, que no es otra cosa que la representación física del ideal de su bando. El sueño americano, representado por un hogar en las afueras, una mujer, dos hijos y un perro cobra fuerza en gran cantidad de obras de ficción donde los protagonistas aluden constantemente a la familia (o la prometida que les espera en casa) para justificar la lucha. Pero en los videojuegos, la familia no suele estar presente como norma general como en las sagas "Call of Duty" (Activision, 2003-Actualidad) y "Battlefield" (EA, 2002-Actualidad) que obvian la vida de sus protagonistas al margen de los lazos que crean en el campo de batalla, o se implanta a modo de cinemáticas como en "Medal of Honor: Warfighter" (DICE Los Ángeles, 2012) o se incorpora como un objetivo dentro del juego como la trama de la esposa desaparecida de Dominic Santiago en "Gears of War" (Microsoft, 2006-Actualidad).

El problema de los videojuegos al retratar la guerra es que tienen tanto miedo de dejar de ser divertidos que evitan tener algo polémico que decir y se centran

en ofrecer una experiencia divertida. El paradigma de estos juegos de guerra es que al resultar herido debes cubrirte unos segundos y volver a la lucha. O que cuantos más enemigos mates mejores recompensas obtendrás. Al margen de la ideología, la representación de la guerra en los videojuegos está mucho más cerca del "Blockbuster" de acción veraniego (la saga "Modern Warfare" ha cogido numerosas referencias de películas como "La Roca" (Michael Bay, 1996) o "Tras la Línea Enemiga" (John Moore, 2001)) que de una recreación fidedigna de un conflicto armado moderno.

Ese miedo a perder al jugador, siendo uno de los grandes problemas de una Industria que sigue preguntándose porqué porcentajes tan bajos de jugadores llegan a ver el final del juego, combinado con el auge del juego online y competitivo han propiciado que los juegos de guerra hayan declinado usar la interacción como un arte, auspiciando una máquina propagandística entre los adolescentes que el ejército norteamericano ha usado creando sus propios videojuegos para incentivar el reclutamiento: "America's Army" (U.S Army, 2002-2013).

La popularización de la Guerra Moderna entre los "FPS" se produjo por la irrupción de los medios de comunicación. Si en Vietnam la televisión revolvió a la juventud en contra de la Guerra por las imágenes tan impactantes que llegaban a los hogares, en la época de Internet y coincidiendo la llegada de las redes sociales con la Guerra de Iraq, los medios comenzaron a publicar imágenes de los diversos frentes y de las situaciones rutinarias. Emboscadas, bombas trampa y tiroteos nunca habían sido capturados con mayor fiabilidad. Si en Vietnam las imágenes que llegaban eran las de niñas llorando de dolor por tener el cuerpo quemado, de Iraq se mostraba a unos insurgentes que

EN LOS VIDEOJUEGOS DE GUERRA SE OBVIA LA VIDA ANTERIOR DE LOS PROTAGONISTAS.



EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS COMIENZA A CAMBIAR CUANDO LAS VENTAS COMIENZAN A BAJAR.

atacaban de manera traicionera con métodos rudimentarios y la imparable maquinaria militar que componía la Coalición Internacional.

Sin embargo, Iraq seguía siendo una guerra muy impopular en EEUU, y las alarmantes noticias que llegaban con los informes de bajas no hicieron más que convertir este conflicto en una fuente de repulsa por parte de los norteamericanos. Y las artes comenzaron a mostrarlo. Cintas como "Redacted" (Brian de Palma, 2007) o "En Tierra Hostil" (Kathryn Bigelow, 2009) rechazan de plano la idea del héroe y buscan mostrar a los jóvenes sufriendo una guerra sin sentido o reducir el mito del soldado heroico centrándose en la realidad del síndrome postraumático.

Los videojuegos tardaron un poco más en cambiar. Primero porque tantos años de propaganda ideológica conservadora llevó a crear a un sector que se terminaría autoproclamando como el movimiento "Gamergate". Y también porque el sector de los videojuegos sólo comienza a cambiar cuando las ventas comienzan a bajar. Fueron los dos fiascos cercanos de "Medal of Honor" (DICE Los Ángeles, 2010) que trató sin éxito retratar al héroe contra un ejército mayor propio de la época de juegos sobre la Segunda Guerra Mundial, "Medal of Honor: Warfighter" (DICE Los Ángeles, 2012) que mató la saga por completo y "Call of Duty: Ghosts" (Infinity Ward, 2013) el juego que mostró el hastío del público hacia la Guerra Moderna.

La primera reacción no fue buscar algo que decir ni cambiar el tipo de propaganda. Se cambió el escenario por un futuro cercano y el enemigo ya no poseía ideología política, sino que el nuevo enemigo era el empresario malvado como en "Call of Duty: Advanced Warfare" (Sledgehammer Games, 2014). Pero esta reacción tan tibia no engañó a nadie, ya que el arquetipo era el mismo, sólo se habían ejercido unos pocos retoques en una fórmula que el público conocía demasiado bien.

La segunda reacción, que es la que estamos viviendo desde el año 2015 es la de una transición hacia el abandono de la propaganda de los últimos años. Los "shooters" que han salido en los últimos dos años han ido tendiendo hacia el abandono de la ideología en favor del juego puro. "Overwatch" (Blizzard, 2016), "Evolve" (Turtle Rock, 2015), "Battlefront" (EA DICE, 2015), "Battlefield: Hardline" (EA DICE, 2014) o



Foto de Henri Bureau, Sygma / Corbis.



Arte conceptual del juego "Spec Ops: The Line".

[redacted]

"Battlefield 1" (EA DICE, 2016) son algunos ejemplos de esto.

"Overwatch", "Battleborn" (Gearbox, 2016) o "Battlefront" se han centrado exclusivamente en el componente multijugador y en hacerte sentir dentro de una historia menos dramática y más colorida. En este nuevo género, los "Hero Shooters", que combina el "Shooter online" con elementos de "MOBA", se elimina la demonización del enemigo porque se busca sólo el componente competitivo.

Por otro lado, en "Battlefield: Hardline" aunque también tenía un gran énfasis puesto en el "online", la campaña fue un intento fallido de contar una historia de policías emulando el auge de las ficciones televisivas policíacas de los últimos 5 años. Sin embargo, "Battlefield 1" es quizás el juego que más énfasis ha puesto en olvidar la propaganda de los últimos años. En la misión inicial, que sirve a modo de tutorial, han aprovechado que el jugador iba a morir incontables veces por no manejar aún demasiado bien los controles para hacer que cada vez que muera pase a otro soldado, no sin antes mostrarle el nombre del soldado que llevaba y su edad, como si de un monumento con una larga lista de caídos se tratase. El resto del juego sigue siendo una exaltación de la Guerra en lo jugable, por más que trate de mostrarse más triste y gris en su aspecto narrativo, pero este es un comienzo para la Industria triple A en este aspecto.

LOS NO ALINEADOS.

Y digo que es un comienzo para la Industria, porque han existido otros títulos fuera de los círculos más comerciales que ya han jugado con otras ideas. Desde "Spec Ops: The Line" (Yager Development, 2012) que parte de la misma historia que "Apocalypse Now" (Francis Ford Coppola, 1979): "En el Corazón de las Tinieblas" (Joseph Conrad, 1899), para realizar un retrato crudo sobre la violencia y la locura en la guerra, centrándose en la travesía de deshumanización que recorre el personaje, hasta "This War of Mine" (11 bits Studios, 2014), un título independiente que elimina los disparos para ponernos en la piel de unos civiles en una ciudad sitiada por la guerra.

Así mismo, esta propaganda en los juegos de guerra sólo se puede ver en occidente. En la Industria japonesa sólo hay una saga que podría ser comparada con los juegos de guerra occidentales por su búsqueda del realismo, y es "Metal Gear" (Konami,1987-2015). Sin embargo, cualquier persona que haya jugado a alguno de sus títulos sabrá que el realismo se abandona en cuanto aparece un jefe final que suele poseer elementos sobrenaturales y un diseño que contrasta enormemente con el realismo del resto de la ficción. Así mismo destaca porque es una obra que en vez de enaltecer la guerra la rechaza de plano.

Cuando "Hideo Kojima" decide basar su saga bélica en la mecánica del sigilo y la infiltración y no en el combate está transmitiendo una idea muy clara al jugador: evita el combate. "Snake" cae con bastante facilidad bajo el fuego enemigo. No es capaz de derrotar él sólo a un enemigo abrumador, siempre necesita ayuda por radio. No tiene un hogar, y se enfrenta a una organización con objetivos complejos en una trama profunda y llena de giros. Y quizás lo más importante de todo: "Snake" no es un héroe, ni un tipo gris que hace lo que tiene que hacer. Es un protagonista oscuro, más cercano a un antihéroe como "Batman" que al típico héroe que salva el día.

Pese a que "Metal Gear" sea el caso más conocido, en Japón el militarismo es un tema complicado tras la Segunda Guerra Mundial, de la que el pueblo japonés se siente profundamente arrepentido y responsable. Por eso los juegos de guerra no son muy prósperos en el país nipón, donde los juegos se centran en el mismo target que en occidente (adolescentes varones) pero donde los títulos tienden más a retratar adolescentes que saltan de vidas mundanas para enfrentarse a lo sobrenatural como en "Persona" (Atlus, 1996- Ac-

"EN EL MUNDO REAL LOS SOLDADOS SON PERSONAS NORMALES"

tualidad), o donde las historias transcurren en mundos de fantasía como en el popular y prolífico género del "JRPG".

Sin embargo, hay un caso concreto que nos puede ilustrar muy bien la perspectiva japonesa de la guerra: "Valkyria Chronicles" (SEGA, 2008) es un juego de rol que cambia el clásico combate por turnos por una acción táctica por turnos. Pero si hay algo que nos tiene que destacar de este título es su huida del realismo. Toda la estética recuerda al "anime", dulcificando y convirtiendo una historia bélica en un retrato más inocente e inofensivo.

Y es que por mucho que uno quiera simplificar y coger sólo la estética, o fijarse en el metraje que traen los soldados del frente gracias a las cámaras "GoPro" que llevan encima de sus cascos, esa simplificación hacia la versión oficial, a centrarse sólo en los tiroteos sólo llevan a crear una propaganda probélica que ha sido usada incluso para reclutar en la vida real. Porque no hay mayor peligro que convertir los juegos de guerra en una guerra de verdad.

Y ya puedes enaltecer la guerra, demonizar al enemigo sin pararte a comprenderlo, tratar de mostrar la guerra como algo adorable o transformar las batallas como escaramuzas entre dos bandos que compiten para ganar la partida, tu juego de guerra transmite más de lo que tú te crees.

Porque la inmensa mayoría de los juegos de guerra se basan en disparar, pero una acción tan simple puede tener muchos giros. Quizás en lugar de buscar la espectacularidad o convertir al jugador en una especie de "Rambo", los desarrolladores podrían plantearse otras acciones que complementen o incluso sustituyan la acción de disparar. Como nos demuestran los desarrolladores no alineados, en la Guerra hay historias más interesantes que la de disparar a soldados sin rostro.



World Press Photo of the Year 1989, por David Turnley.

FIN.

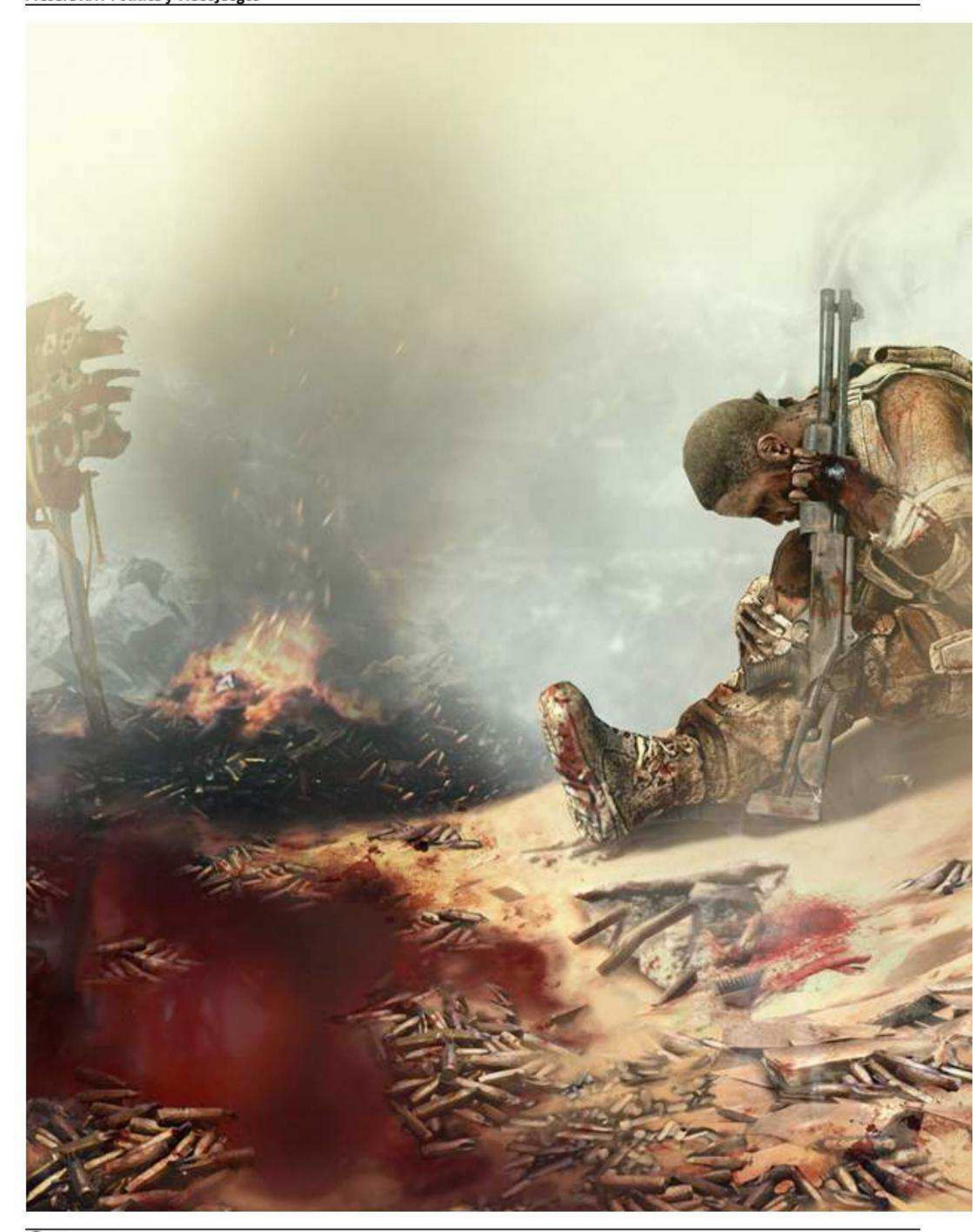




Imagen promocional del videojuego "Spec Ops: The Line".

PRÓXIMO NÚMERO:

VIDEOJUEGOS Y ROL







BY NC